
Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Dr 1530,- Italien Lit 11.800 ISSN 0947-7810
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin
PC Games CD-ROM & Mag
StarCraft Anno 1602
Tips&Tricks-Poster im Heft!
6/98
nur DM 9,90
Die Nr.1
MIT 2 CD-ROMs
HERRSCHER DER MEERE
EXKLUSIV: Der Anno 1602-Rivale von Attic
GRAND PRIX LEGENDS
EXKLUSIV: Die Formel 1-Saison von 1967
N.I.C.E. 2
EXKLUSIV: Der Nachfolger von Have a N.I.C.E. Day
JAZZ JACKRABBIT 2
EXKLUSIV: Genial spielbares Jump&Run
DUNKLE MANÖVER
EXKLUSIV: Strategie vom Battle Isle-Schöpfer
DIE VERSUCHUNG
EXKLUSIV: Erotik-Thriller mit Starbesetzung
Außerdem...
35 Patches:
u. a. Dungeon Keeper Direct3D, Lords of Magic, Dark Reign, Daytona USA Direct3D.
12 weitere Demos:
u. a. Outwars, Incoming, Queen – The Eye, Armor Command, Hexplore.
Command & Conquer 3
Vor Ort bei Westwood: Die geheimen Pläne der Programmierer. 8 Seiten über Grafik, Künstliche Intelligenz und die neuen Einheiten.
CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER
Großes Forsaken-Gewinnspiel – Preise im Wert von 15.000 Mark: 5x Creative Labs 3D Blaster Voodoo², 15x Elsa Victory Erazor, 15x VideoLogic Apocalypse 3Dx
06
4 391278 209902

WHATS UP?

Alles neu im Mai

Freitag, 03-04-98

Ralph Stock *(Mad TV, Mad News)* führt sein Echtzeit-Strategiespiel *Emergency* vor, bei dem Sie als Lebensretter bei Katastrophen in Aktion treten. Mit dabei: ein Giftgas-Anschlag – wie in Tokio. Ein Tanklastzug-Unglück – wie in Herborn. Ein Absturz bei einer Flugschau – wie in Rammstein. Wir haken nach: Ist das nicht ein bißchen viel Realitätsnähe für ein Computerspiel? Ralph Stock: „Wir bilden die Wirklichkeit ab, haben mit Rettungsdiensten und Berufs-Feuerwehrleuten gesprochen. In anderen Echtzeit-Strategiespielen werden Zivilisten reihenweise umgelegt, hier werden sie gerettet." Was meinen Sie – wie weit darf man in einem PC-Spiel gehen? Was ist moralisch vertretbar, was nicht? Darf es in der Mission-Disk beispielsweise einen „Diana-Level" geben? Schreiben Sie uns! Mehr über *Emergency* erfahren Sie im Review auf Seite 144.

Montag, 06-04-98

Öfter mal was Neues: Bestärkt durch das positive Echo auf das Test-Center („vor allem für mich als 3D-Karten-Besitzer eine echte Entscheidungs-Hilfe"), setzen wir in diesem Monat eine Idee um, die schon seit geraumer Zeit als vieldiskutierter Tagesordnungspunkt in fast jeder Redaktionskonferenz auftaucht: die „Motivationskurve". Unter dem Motto „Bisher nicht vermißt, aber künftig unentbehrlich" versuchen wir, grafisch darzustellen, wie sich der Spielspaß im Laufe der Zeit entwickelt. In Kommentaren wird zum Beispiel begründet, warum man nach zwei Stunden entnervt das Joypad in die Ecke feuert.

Donnerstag, 09-04-98

„Und führe uns nicht in Versuchung..." – es hilft nichts: Diesem Spiel kann sich niemand entziehen. *Die Versuchung* (englischer Originaltitel: *Tender Loving Care*) ist ein packender Erotikthriller mit Star-Besetzung, der etliche Vorurteile gegenüber dem „interaktiven Spielfilm" abbaut. Was auf Außenstehende wie die Deluxe-Ausgabe eines BRAVO-Psychotests wirken muß, ist bald Tagesgespräch und Gegenstand feingeistiger Diskussionen. Die Redaktion ist sich einig: DAS dürfen wir unseren Lesern nicht vorenthalten! Das Problem: Die Demo-Version umfaßt über 600 MB. Schließlich entschließt sich Publisher Funsoft, eine zweite Cover-CD-ROM zu sponsern – zusätzlich zu vielen anderen exklusiven Kostbarkeiten auf der „normalen" Heft-CD-ROM *(N.I.C.E. 2, Jazz Jackrabbit 2, Grand Prix Legends, Herrscher der Meere, Dunkle Manöver)*. Falls Sie sich vorab informieren möchten: Florian Stangl stellt Ihnen diesen Geheimtip ab Seite 64 vor.

Freitag 17-04-98

Das *StarCraft-/Anno 1602*-Wendeposter liegt in seiner endgültigen Form vor uns. Und wer nicht an dessen Entstehung beteiligt war, kann kaum ermessen, was für ein irrsinniger Aufwand dahintersteckt. Weder Tips & Tricks-Abteilung noch Layout ahnten vorher auch nur im entferntesten, daß sie die folgenden zwei Wochen fast ausschließlich mit den Arbeiten an diesem Projekt beschäftigt sein würden. Immer und immer wieder müssen Hunderte von Werten und Icons gegengecheckt und korrigiert werden. Herausgekommen ist ein Plakat im DIN A2-Format mit Informationen, wie sie sich jeder Fan dieser beiden aktuellen Bestseller nur wünschen kann: Aufstiegskriterien und Wirtschaftskreisläufe für die *Anno 1602*-Spieler und die drei vollständigen Technologie-Bäume für die *StarCraft*-Strategen. Wir hoffen, daß sich die Mühe gelohnt hat.

Dienstag, 21-04-98

Ein riesiges Paket trifft in der Redaktion ein. Absender: Chupa-Chups Deutschland GmbH. Inhalt: kiloweise Lutscher in allen Geschmacksrichtungen, Smint-Pfefferminz-Pastillen, abgefahrene Hamburger- und Hotdog-Lutscher mit Batteriebetrieb und ein 725 Gramm schwerer Mega-Lolli. Wie kommt's? Mit dieser „kleinen Aufmerksamkeit" (O-Ton des Begleitschreibens) revanchieren sich drei *Anstoss 2*-begeisterte Marketing-Spezialisten des Lutscher-Giganten für die Unterstützung bei einem Problem mit dem beliebten Fußballmanager, das die redaktionsinternen WiSim-Routiniers mit freundlicher Unterstützung von Ascaron klären konnten. Kein Einzelfall: Redakteure, Leserbrief-Abteilung und Leserservice nehmen sich der Sorgen, Nöte und Wünsche von täglich mehreren hundert Briefeschreibern, Anrufern und e-Mail-Verfassern an und bemühen sich in enger Kooperation mit Spiele- und Hardware-Herstellern um unbürokratische und schnelle Hilfe. Wenn Sie sich beispielsweise von einer Firma im Stich gelassen fühlen, wirkt ein Anruf eines Magazins mit einer Auflage von mehr als einer Viertelmillion Exemplaren fast immer wahre Wunder. PC Games bedankt sich jedenfalls herzlich bei Thomas, Henning und Seif im Namen aller frischgebackenen Chupa Chups-Fans im Computec-Verlag! Wenn dieses Beispiel Schule macht, dürfen sich gerne auch verstärkt Autohändler, Restaurant-Besitzer und Immobilien-Makler bei uns melden...



Viel Spaß mit der PC Games 6/98 wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEW

SPECIAL

REVIEW

COMMAND & CONQUER 3

Das Echtzeit-Strategiespiel steckt in der Krise. Zu viele Neuerscheinungen wirkten sich im letzten Weihnachtsgeschäft negativ auf die Verkäufe aus. Westwood will das Genre aus dieser Depressionsphase herausholen und hat mit Command & Conquer 3 die besten Voraussetzungen für einen Erfolg. Die Erwartungshaltung gegenüber dem dritten Teil des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten ist natürlich hoch, aber Westwoods Qualitätsanspruch scheint noch höher.

26

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben diesen CD-ROMs die Vollversion von Simon the Sorcerer. Die Booklets finden Sie auf den gleichen Seiten wie die Backlays. Sie befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 251 und 252.

Demos

Armor Command • Castrol Honda – Superbike World Champions • Clash • Descent Freespace – Trailer • Die Versuchung • Die Pirateninsel • Dunkle Manöver • Grand Prix Legends • Herrscher der Meere • Hexplore • Incoming • Incubation Mission Pack • Jazz Jackrabbit 2 • Mystery Island • N.I.C.E. 2 • Outwars • Queen – The Eye • Shanghai: Dynasty •

Specials

Diamond Monster 3D-Treiber V1.10 • Direct-X 5.0 • Diamond Viper-Treiber V1.25 • Rendition Mini Client Driver OpenGL Beta 5 • Meridian 59 Zugangssoftware • Riva 128 OpenGL Treiber (Beta 2) • Diamond Monster 3D II Treiber • Voodoo² Referenz-Treiber • Neue Kugelsets für Swing • T-Online-Zugangssoftware 1.2d

Bugfixes

Andretti Racing 3Dfx-Patch • Apache Longbow 3Dfx-Patch • Armor Command V1.01 • Atlantis DOS-Patch • BattleZone V1.01 • Black Dahlia Patch #1 • Dark Reign V1.2 • Daytona USA Deluxe D3D-Patch • Der Planer 2 V1.47 • Descent II for 3Dfx • Die by the Sword Multiplayer-Patch • Dungeon Keeper D3D-Patch V1.01 • Dunkle Manöver V1.1a • F1 Racing Simulation für 3Dfx V1.08 • F-22 ADF V1.1 • F-22 ADF V1.1 • Flying Corps V1.11x Datafiles • FPS Ski Racing V1.11 • Frogger Patch #3 • Gettysburg Patch #3 • Joint Strike Fighter V1.12 • Kick Off 97 DOS-Patch • Lords of Magic V2.02 • Myth – Blood-Patch • Myth V1.2 • Nuclear Strike V1.2 CD-ROM-Patch • Nuclear Strike V1.3 Voodoo²-Patch • PC Games Cheat März ´98-Update • Schatten über Riva Patch #1 • Shadows of the Empire V1.1 • Swing V1.05 • Tomb Raider Gold Power-VR-Patch • Tomb Raider Gold Voodoo²-Patch • Wing Commander Prophecy Voodoo/Voodoo²-Patch • Worms 2 Patch #4



114 STARCRAFT

Das Drama hat ein Ende: Nach unzähligen Terminverschiebungen ist StarCraft endlich Wirklichkeit geworden. Wir haben dem vermeintlichen Bestseller auf den Zahn gefüllt und erläutern über zwölf Seiten alle positiven und negativen Punkte, die in uns in der Testphase aufgefallen sind.



164 REBELLION

Bislang strickte LucasArts aus seiner millionenschweren Star Wars-Lizenz vorwiegend Actionspiele. Der Wunsch vieler Fans nach einem Strategiespiel wird jetzt mit Rebellion endlich erhört. Ob sich das lange Warten auch gelohnt hat, erfahren Sie ab Seite 164.



174 MIGHT & MAGIC 6

Fernab von allen Bemühungen, Rollenspiele für den Massenmarkt zu entwickeln, hat sich New World Computing alter Tugenden besonnen und mit Might & Magic 6 eine Fortsetzung geschaffen, die Fans des Genres auf Wolke sieben schweben lassen wird.

Im Rausch

Seit Monaten überschlägt sich die internationale Fachpresse mit Lobgesängen auf Acclaims neuestes Actionspektakel. Die brillanten Grafiken in den aberwitzigen und keine Sekunde langweiligen Welten suchen ihresgleichen. Forsaken glänzt durch linear aufgebaute und mit unzähligen Überraschungen gespickten Szenarien, die einen lang anhaltenden Spielspaß garantieren. Seine wahre Pracht entfaltet Forsaken allerdings erst auf gut ausgebauten Rechnern, vor allem die Grafikkarte sollte nicht zu den älteren Semestern gehören. Pro Chipset verlosen wir daher mit freundlicher Unterstützung von Acclaim, Creative Labs, Elsa und Videologic heiße Ware rund um Forsaken.

2 x 3D Blaster Voodoo^2 12MB



Satte 12 Megabyte EDO RAM verschaffen Creative Labs' 3D-Zusatzkarte Leistungsreserven, von denen Spieler bislang nur träumen konnten. Wir verlosen zwei Stück der aktuellen Referenzkarte im Wert von jeweils ca. 600,- Mark.



Beantworten Sie diese Frage richtig, um einen der Preise zu gewinnen:

Durch welchen Vorfall wurden die Erde und das gesamte Sonnensystem in Forsaken zerstört:

a) dramatischer Autounfall bei Nacht in der Karlstraße in Hamburg
b) fehlgeschlagenes Kernfusionsexperiment im Jahre 2113
c) sintflutartige Regenfälle, ausgelöst durch den Einschlag eines Meteors

Notieren Sie den Buchstaben der richtigen Antwort und senden Sie ihn per Postkarte an den:
Computec Verlag • Redaktion PC Games • Kennwort Forsaken • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 02.06.1998

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht ausgezahlt werden.

Zu gewinnen sind:

2 x 3D Blaster Voodoo^2 12MB von Creative Labs
3 x 3D Blaster Voodoo^2 8MB von Creative Labs
10 x Victory Erazor von Elsa
15 x Apocalypse 3Dx von Videologic
3 x Forsaken CD-Player von Panasonic
50 x Forsaken-Uhr (limitierte Auflage)

15 x Victory Erazor

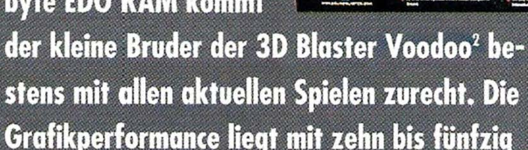


Der Riva 128 von nVidia beschleunigt Elsas 3D-Kombikarte auf sehr gute Werte. Dank des TV-Ausgangs kann man seine Spiele auch auf dem heimischen Großfernseher genießen oder den Videorecorder füttern.

der Farben

3 x 3D Blaster Voodoo² 8MB

Mit seinen 8 Megabyte EDO RAM kommt der kleine Bruder der 3D Blaster Voodoo² bestens mit allen aktuellen Spielen zurecht. Die Grafikperformance liegt mit zehn bis fünfzig Prozent weit über der des alten 3Dfx-Chipsatzes.



3 x Forsaken CD-Player

Der von Panasonic hergestellte Forsaken CD-Player ist der unverzichtbare Begleiter eines jeden Actionspielers. Mit dem Lesecache werden Störungen beim Einschlag von Raketen ausgeglichen, und der Laser läßt sich zur ultimativen Waffe umbauen.

50 x Forsaken-Uhr

Die strenge Limitierung macht den Chronographen für Sammler interessant. Forsaken-Spieler dürften eher von dem schleudersicheren Innenleben, der planetenunabhängigen Zeitangabe und dem raketenabweisenden Sichtglas begeistert sein.

15 x Apocalypse 3Dx

Die unscheinbare Steckkarte bietet dank NECs PowerVR-Chip Auflösungen bis zu 1.024x768. Über den PCI-Bus kommuniziert der Beschleuniger mit allen 2D-Grafikkarten, was der Bildqualität sehr zugute kommt.

3D-SHOOTER & 3D-ACTION

Oliver Menne schreibt über Terminverschiebungen

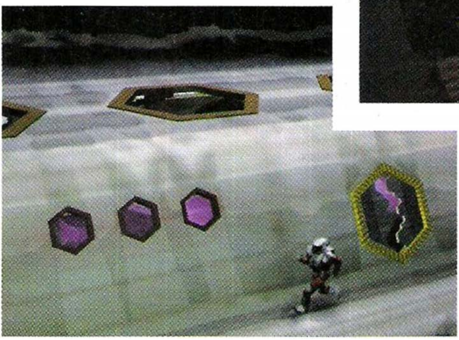
Zur Zeit läßt sich ein **erfreulicher Trend** beobachten. Immer häufiger antworten Designer auf die berechtigte Frage nach dem Erscheinungstermin eines Spiels mit einem lapidaren „When it's finished" – „Wenn es fertig ist". Auf der Suche nach dem Ursprung dieser neuen Philosophie stolpert man unwillkürlich über Mark Rein von Epic Megagames, der schon vor Monaten vehement den Standpunkt vertrat, daß *Unreal* erst auf den Markt kommen wird, wenn es nach Ansicht der Programmierer fertiggestellt ist. Die Entwickler, der **kreative Teil der Industrie**, wollen sich nicht mehr von Managern unter Druck setzen lassen – denn ihre Reputation ist in den vergangenen Jahren immer wichtiger geworden. Warum hat sich wohl *Dungeon Keeper* immer wieder verschoben? Glauben Sie wirklich, Peter Molyneux hätte ein Produkt auf den Markt gebracht, das Zweifel an seiner Person oder gar an seiner Genialität aufkommen lassen würde? Aber nur wenige Designer bekommen ausreichend Rückendeckung von den Finanzvorständen der großen Softwareunternehmen, **lediglich wenigen Stars** wie eben Molyneux, Meier oder Spector wird dieses Privileg eingeräumt. Was passiert, wenn man versucht, Termine mit allen Mitteln durchzusetzen, sieht man am Beispiel *Battlecruiser 3000AD*, wie es Kollege Wagner in seiner Kolumne schildert. Derek Smart wurde in eine Lage gebracht, die seinen beruflichen Werdegang maßgeblich beeinflußt: Als Gespött der Branche noch einen Vertriebspartner für zukünftige Projekte zu finden, ist fast unmöglich – oder man muß für einen Hungerlohn jeden Tag 18 Stunden lang in die Tasten hauen. Da es sich bei der Spieleprogrammierung um einen kreativen Prozeß handelt, kann man nicht unter ständigem Termindruck arbeiten. Die Film- und Musikindustrie hat das schon längst begriffen...

Rebel Moon Revolution

Dritter Teil der Saga im Januar 1999

Mit *Rebel Moon Revolution* arbeitet Fenris Wolf derzeit am dritten Teil ihrer *Space Opera*. Das Spiel basiert immer noch auf der Romanserie von Bruce Bethke, wird aber diesmal um ein paar strategische Elemente bereichert. Sie sind ein Mitglied einer Elite-Einheit und empfangen oder erteilen Befehle an Ihre Kollegen – dennoch soll aber weiterhin der Actionteil überwiegen, so daß sich Freunde gepflegter Ballerei schon auf das 1. Quartal 1999 freuen können: So lange soll die Entwicklung nämlich noch dauern.

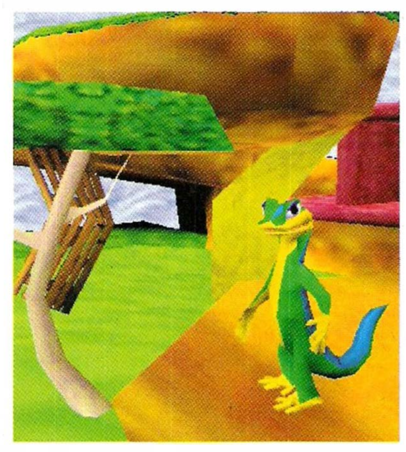
Rebel Moon Revolution verfügt über eine interessante Farbgebung. Das Spiel steht aber noch am Anfang der Entwicklung.


Gespielt werden kann auch in einer Verfolgerperspektive.

Gex 3D

Irres Jump&Run

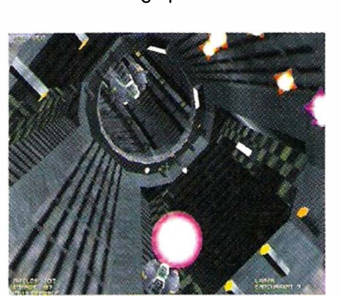
Gex kehrt zurück. Crystal Dynamics peppte das sympathische Reptil grafisch noch einmal richtig auf, ließ sich völlig abgefahrene Leveldesigns einfallen und kann nun – dank Direct3D – mit phantastischen Effekten aufwarten. Was sonst noch hinter dem Produkt steckt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. Bis dahin soll *Gex 3D* auf den Markt kommen.


Durch Direct3D wirken die Reptilien in Hex 3D noch eine Spur amüsanter.

Descent 3

Offensive gegen Forsaken

Interplay geht in die Offensive: Damit *Descent* aufgrund der Veröffentlichung von *Forsaken* nicht in Vergessenheit gerät, werden jetzt erste Informationen zum dritten Teil der Action-Saga herausgegeben. *Descent 3* wird wieder hauptsächlich in dunklen Tunnelschächten spielen, allerdings wird es auch viele Missionen geben, die an der Oberfläche eines Planeten oder im Weltraum stattfinden. Diese beiden „Welten" sollen nahtlos ineinander übergehen. Momentan sind zehn verschiedene Waffensysteme und drei neue Schiffe geplant. Doch bis zum Release im Dezember kann noch eine Menge passieren...


Farbiges Licht und andere technische Spielereien wird es bei Descent 3 zu sehen geben.

Interstate ´82

Nachfolger zu I76 angekündigt

Activision kündigt noch vor der E3 einen echten Nachfolger zu *Interstate ´76* an. Dazu Alan Gershenfeld, Vize-Präsident der Activision Studios: „*Interstate ´82* nimmt die Schlüsselelemente des Vorgängers, schnelle Wagen und eine starke Storyline mit jeder Menge Witz und bekommt gleichzeitig eine komplett neue Engine, 3D-Action-Elemente und ein komplexes Level-Design!" Wir dürfen gespannt sein.


Interstate ´82 bekommt eine komplett neue Grafik-Engine.

TELEGRAMM

+++ Mit Unterstützung von Sergeant Dan Snyder entwickelt GT Interactive das Actionspiel *Nam*, das Spiel soll schon nächsten Monat auf den Markt kommen. +++ LucasArts schustert die *X-Wing* und *TIE Fighter Collector's CDs* in einer Compilation namens *The X-Wing Collector's Series* zusammen. Der Clou: Diese Neuauflage soll überarbeitet werden und über Direct3D-Support verfügen. +++ Monolith hat die Rechte an *Riot* von Microsoft zurückgekauft. Auch die *DirectEngine* fließt an die Entwickler zurück, wird aber in *LithTech Engine* umbenannt. +++ Interplay arbeitet an einem Nachfolger zu *Starfleet Academy*. In *Klingon Academy* schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen klingonischen Kadetten. +++ Activision arbeitet an einem Remake von *Asteroids*. +++

ROLLENSPIELE & ADVENTURES

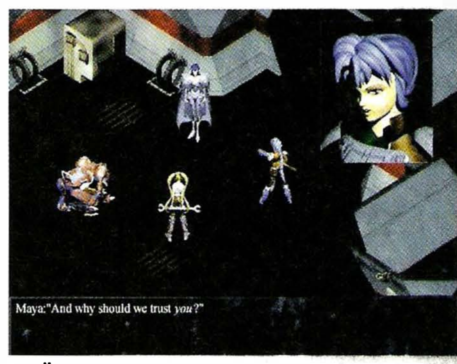
Thomas Borovskis warnt vor dem Killervirus!

Das Thema Computerviren ist brisanter als jemals zuvor: Wo früher „nur" die Festplatte formatiert wurde, verschmoren **aggressive Internet-Viren** heutzutage Motherboards und Monitore. Als verantwortungsbewußter Redakteur kann ich nicht umhin, Sie vor der **bislang gefährlichsten Sorte** von Mail-Viren zu warnen. Sollte Sie demnächst ein E-Mail von einem gewissen „Mr. Willy" erreichen, dessen Betreff-Zeile „In funf Miunten Reicch werden mit serösem Nebenjop" lautet, so öffnen Sie dieses **auf gar keinen Fall**! Wie mir ein Szene-Insider kürzlich verriet, könnten die Folgen nämlich verheerend sein: Der anhängende Virus wird nicht nur Ihre **Festplatte löschen**, sondern vorher den Inhalt des Ordners „Eigene Dateien" per Internet an den **irakischen Geheimdienst** übermitteln. Gleichzeitig werden online Ihre **Bankkonten aufgelöst** und das Guthaben auf ein anonymes Nummernkonto transferiert – zudem verschickt der Virus Mails mit **obszönen Angeboten** an alle gespeicherten E-Mail-Adressen mit weiblichen Vornamen. Ja – es kommt noch schlimmer: Nachdem der Virus via WWW **50 Kleinwagen der Marke Skoda** geordert hat, sendet er einen hochfrequenten Ton über die Lautsprecher, der augenblicklich Ihr **Trommelfell zerplatzen** läßt. Die Zeilenfrequenz Ihres Monitor wird so extrem erhöht, daß die resultierende EM-Emission alle Elektrogeräte in Ihrem Haus/Ihrer Wohnung sofort in **Flammen aufgehen** läßt (die Feuerwehr können Sie nicht rufen, da Ihr Telefon brennt). Alle Fernsehsatelliten und Verkehrsflugzeuge, die sich in diesem Moment in Ihrem Breitengrad aufhalten, werden aus der Bahn geworfen und auf Ihre Heimatstadt herabstürzen. Sagen Sie also nicht, es hätte Sie keiner gewarnt!!!

Septerra Core

Leichte RPG-Kost im Final Fantasy-Look?

Dank eines weltweiten Vertriebsvertrages werden die Spiele der amerikanischen Valkyrie Studios ab sofort unter dem deutschen Label Topware erscheinen. Das erste gemeinsame Produkt trägt den Namen *Septerra Core* und soll nicht vor 1999 erhältlich sein. Der in Manga-Optik gehaltene Adventure-Rollenspiel-Mix bietet 15 eigenständige Spielabschnitte, eine Unzahl zu erforschender Locations sowie aufwendig gerenderte 16 Bit-SVGA-Grafiken. Während man in Echtzeit durch die Lande zieht, werden alle Kämpfe rundenbasiert ausgetragen.



Die Ähnlichkeit der Charaktere mit japanischen Manga-Figuren ist nicht zu übersehen. Ein zweites Final Fantasy?

Third World

Endzeit-Rollenspiel als erste Veröffentlichung von Redline Games

Schon vor der Firmengründung sorgte Redline Games für Furore – schließlich machen sich zwei Entwickler vom Format eines Ronald Millar bzw. James Anhalt (beides Ex-Blizzard-Mitarbeiter) nicht jeden Tag selbständig. Inzwischen kann die junge Spieleschmiede sogar ein konkretes Projekt vorweisen: Das Rollenspiel *Third World* wird den Spieler auf einen Planeten versetzen, dessen einzige Großstadt sich im Laufe der Jahrhunderte quer über den ganzen Globus ausgebreitet hat – sozusagen eine Art „Stadtplanet". In dieser düsteren und heruntergekommenen Supermetropole beherrschen rivalisierende Gangs die Straßen. Auch der Spieler versucht, in diesem Bandenkrieg mitzumischen – außerdem bedroht noch eine außerirdische Macht den Planeten. Mit einem Team aus fünf Mutanten, Androiden, Cyborgs oder Aliens versucht man, das Übel einzudämmen. *Third World* verspricht ein sehr taktisches RPG mit vielen Charakterklassen und einer gigantisch großen Spielkarte zu werden, das aber auch einige Anleihen aus dem Strategie-Genre enthält. Die von Redline in Eigenregie entwickelte RPG-Engine wird Echtzeit-Kämpfe und Multiplayer-Partien mit bis zu 8 Spielern verkraften.

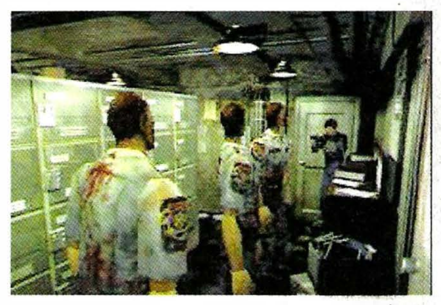
Resident Evil 2

Der Horror geht weiter!

Nachdem sich die PlayStation-Version des Horror-Adventures *Resident Evil 2* weltweit bereits über 500.000 mal verkauft hat, laufen jetzt die Vorbereitungen für die PC-Version auf Hochtouren. Wir präsentieren Ihnen hier die ersten offiziellen Bilder.



Der Nachfolger des Grusel-Schockers ist wieder nichts für schwache Nerven.



Für die PlayStation schon jetzt ein Superhit: Resident Evil 2 wird in Kürze für den PC erhältlich sein.

TELEGRAMM

+++ Blizzard Entertainment (*WarCraft 2, Diablo, StarCraft*) engagiert Kult-Programmierer Steve Meretzky als Berater für die Fertigstellung des überfälligen *WarCraft Adventure: Lords of the Clan. Zork Zero, Leather Goddesses of Phobos* und *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* sind nur einige der legendären Meretzky-Adventures, die vor allem mit unnachahmlichem Wortwitz brillieren. *WarCraft Adventure* erscheint in den USA voraussichtlich noch in diesem Sommer. +++ Ein Drittel Adventure, ein Drittel Rollenspiel und ein Drittel Echtzeit-Strategie lautet die Zutatenliste für *Good & Evil* – ein Cavedog-Spiel, das frühestens für Weihnachten 1999 geplant ist. Das Spielkonzept beschreiben die *Total Annihilation*-Macher wie folgt: „*Good & Evil* beschreibt eine Odyssee in ein seltsames Land, in dem man auf unglaublich eklektische Leute trifft". Alles klar? +++



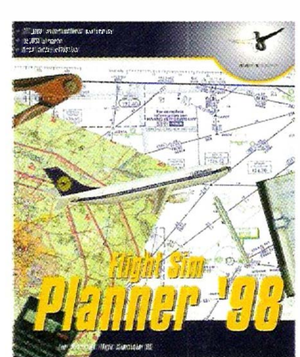
SIMULATIONEN & FLUGSIMS

Harald Wagner kann über solche Scherze nicht lachen

Man hätte es für einen **verfrühten Aprilscherz** halten können, als Derek Smart ankündigte, die Raumschiff-Simulation *Battlecruiser 3000 AD* zu verschenken. Nach etlichen Jahren der Entwicklung, dem Tauziehen um die Lizenz und dem nie beendeten „Feintuning" der Software wollte Derek Smart endlich einen Schlußstrich unter die Mißerfolgsgeschichte ziehen. Dabei ist *BC3000AD* ein durchaus bemerkenswertes Spiel. Strategisches Geschick oder Verständnis für die Steuerung der unterschiedlichen Raumfahrzeuge verlangt schließlich nicht jedes Weltraumspiel. Hätten sich die Programmierer auch noch mit dem Gameplay beschäftigt, wäre Smart einer **der neuen Software-Helden** geworden. Im ständigen Kampf gegen das unverständliche Missionsbriefing und die völlig überbelegte Tastatur mußte der Spieler aber kapitulieren. Der Hersteller wollte von solchen Vorwürfen nichts hören, schließlich sei das Spiel nahezu perfekt, und das Entwicklungsteam habe keinerlei Probleme mit dem Handling. Die Programmierer haben nun einen **Nachfolger angekündigt**. *Battlecruiser 3020 AD* soll das inhaltlich gleiche Spiel heißen, von dem bereits erste Screenshots veröffentlicht wurden. Die ersten Pressemitteilungen verheißen allerdings nichts Gutes: „Es sind verbesserte Grafiken, Nebel, Bruchstücke, Schockwellen etc. sowie erweiterte Features, die *BC3020AD* ausmachen." Die ohnehin **zu lange Featureliste** machte schon den Vorgänger unspielbar, und von der Bedienung sind die Programmierer nach wie vor überzeugt. Schon in diesem Jahr soll das Spiel erscheinen, definitiv zu früh für ein komplettes Neudesign. Es sieht so aus, als würde hier jemand erneut den Mißerfolg seiner Arbeit dem Unverständnis der Spieler in die Schuhe schieben wollen.

Flight Sim Planner ´98

Professionelle Flugpläne mit Großkreisberechnung



Anflugkarten im Jeppesen-Stil werden angezeigt.

Die manuelle oder automatische Berechnung kompletter Flugpläne für den *FS9 8* hat aerosofts *Flight Sim Planner* zur Aufgabe. Da auch Treibstoffverbrauch, Ausweichflughäfen und Flugprofile mitberechnet werden, ist das Programm auch für professionelle Flieger zu gebrauchen. 10000 Flughäfen, Funkfeuer etc. runden das Produkt ab. Der Preis ist für das Gebotene angemessen: für ca. 70,- Mark ist der Planer zu erwerben.

Stunt RC Copter

Nie wieder Blumen rasieren

Shiny Entertainments Simulation eines ferngesteuerten Helikopters nimmt langsam Formen an. Noch im Winter diesen Jahres soll das nun *Stunt RC Copter* getaufte Programm für PlayStation und PC erscheinen. Geplant sind zwei Spielmodi: der Freiflug, in dem das Steuern mehrerer RC-Hubschraubermodelle geübt werden kann, und ein sogenannter Spielmodus, in dem kleine Aufgaben zu erledigen sind. Die Programmierer sind selbst Besitzer echter Helikoptermodelle.



Das Berühren der schwebenden Pillen bringt Punkte. Vor solchen Geschicklichkeitstest steht das Üben im Freiflugmodus.

Spearhead

Panzer im Fadenkreuz

Zombie könnte eine ernsthafte Konkurrenz für M1 Tank Platoon entwickeln.

Zombie VR Studios, die bereits mit *Spec Ops* positiv überraschen konnten, haben eine weitere Simulation in Arbeit. *Spearhead* wird eine Panzersimulation werden, die sich zu den realistischsten des Genres zählt. 3D-Beschleunigung, auf dem Schlachtfeld aufgenommene Geräusche und „menschliches" Verhalten der Panzerbesatzungen wird das netzwerkfähige und von realen Panzerbesatzungen getestete Spiel bieten.

Airline Flights 2

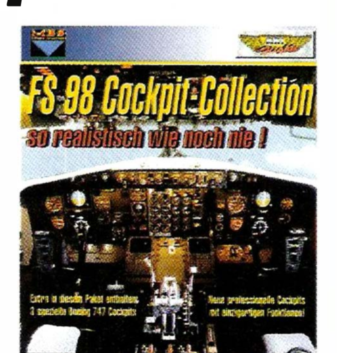
Linienflieger sucht Piloten

23 verschiedene und aus dem realen Linienbetrieb gegriffene Flugstrecken enthält aerosofts *Airline Flights 2*. Die realistische Simulation von Funkverkehr mit Controllern und Piloten sowie die benötigten Szeneriedaten runden das knapp 90,- Mark teure Paket ab.

FS 98 Cockpit Collection

Endlich realistische Instrumententafeln

10 voll ausgestattete Cockpits für den *MS FS 98* enthält *Ari Flights Cockpit Collection*. Hauptsächlich Boeing-Instrumententräger samt den dazugehörigen Flugzeugen wurden in real existierenden Varianten nachgebildet. Auch Airbus und DC-10 ist zu finden. Das Zusatzpaket ist für ca. 50,- Mark erhältlich.



Die Collection enthält ein Programm zur einfachen Panelverwaltung.

TELEGRAMM

+++ *Grand Prix Legends* von Papyrus wird nun doch den Nürburgring enthalten. Ein entsprechender Vertrag wurde nach zähen Verhandlungen unterzeichnet. +++ Activision arbeitet an einer Fortsetzung der Kampfrobotersimulation *Heavy Gear*. Die neue Version verwendet eine erneuerte 3D-Engine und setzt eine Beschleunigerkarte voraus. +++ VR-1 hat einen Distributionsvertrag mit dem Bertelsmann Game Channel für Air Attack abgeschlossen. Die Flugsimulation bietet über 100 Spielern den gleichzeitigen Zugriff auf den Luftraum. +++ Das aktuelle Update für *Flight Unlimited II* von Looking Glass fügt dem Spiel das lang ersehnte Adventure Builder Kit hinzu. +++ MicroProse arbeitet an einem Nachfolger der actionreichen Flugsimulation *Top Gun* unter dem Namen *Hornet's Nest*. +++

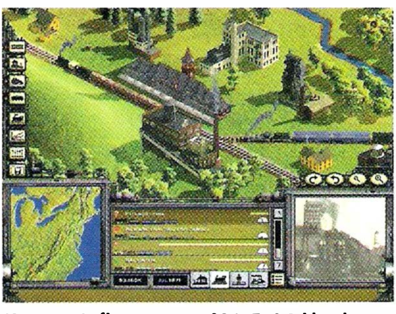


Petra Maueröder über Stars und Sternchen

Schon aufgefallen, daß es seit langem keinen neuen „Superstar" mehr in der Computerspiele-Szene gegeben hat? Klar, Richard Garriott, Peter Molyneux, Al Lowe, Chris Roberts, John Romero, Sid Meier, Warren Spector, Ron Gilbert, Roberta Williams oder Geoff Crammond sind lebende Legenden und so etwas wie die Joe Cockers, Tina Turners und Michael Jacksons des PC-Entertainments. **Nur: Die Liste dieser Persönlichkeiten ist seit Jahr und Tag dieselbe, manche der erwähnten Namen sind seit mehr als zehn Jahren im Geschäft.** In Zeiten, in denen ganze Legionen von Designern, Programmierern, Grafikern, Musikern und Beta-Testern an einem einzigen Titel werkeln, gestaltet sich der Aufstieg eines Einzelnen in den Spiele-Olymp so schwierig wie nie zuvor. **Und das hat letztlich dazu geführt, daß nur die wenigsten Spieler die Köpfe hinter *Diablo, Tomb Raider 2, Anstoss 2, F1 Racing Simulation, Monkey Island 3, Blade Runner, StarCraft* oder *Anno 1602* kennen.** Wer zum Henker ist Allen Adham? Oder Tony Gard? Bruce Shelley? Gerald Köhler? Chris Taylor? Brett Sperry? Albert und Martin Lasser? Louis Castle? Peggy Desplats? Thomas Häuser? Während beispielsweise ein Reinhold Beckmann nicht nur Fußballmillionäre interviewt, sondern vom Vereins-Präsidenten bis zum Zeugwart auch die Leute hinter den Kulissen zu Wort kommen läßt, vegetieren PC-Spielmacher meist in Anonymität vor sich hin. **Um auch Halb- bis Viertelprominente ins Licht der Öffentlichkeit zu rücken und neue Labels vorzustellen, gibt es bei PC Games ab dieser Ausgabe eine neue Rubrik: die Business-News.** Schließlich passieren in dieser Branche so viele aufregende Dinge, daß es schade wäre, wenn sie nur Insidern vorbehalten blieben. Die Machtspielchen der Interactive-Industrie, die unglaublichen Verkaufszahlen der Hugo-Serie, das Floppen vermeintlicher Mega-Hits, das Personalkarussell – **all das ist vielfach spannender als die Framerate des 87. 3D-Shooters.**

Railroad Tycoon 2

Zugnummer von g.o.d.

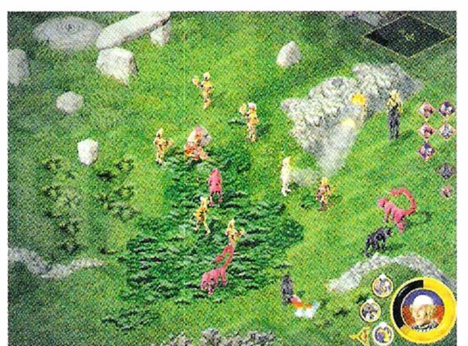


Mit einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten bietet Railroad Tycoon zugkräftige Grafik.

Die Sensation ist perfekt: *Railroad Tycoon 2* kommt! Nachdem Mike Wilsons Firma Gathering of Developers (g.o.d.) erst kürzlich die *Railroad Tycoon*-Lizenz von MicroProse erworben hat, bringt g.o.d. noch in diesem Jahr den Nachfolger des berühmten Sid Meier-Klassikers (erschienen 1990) auf den Markt. Entwickelt wird die Mischung aus Aufbaustrategiespiel und Wirtschaftssimulation von PopTop Software (*Heroes of Might & Magic 2*). Spielziel: Aufbau eines Eisenbahn-Imperiums, wofür Ihnen 34 Güter und mehr als 50 Züge aus aller Welt zur Verfügung stehen. *Railroad Tycoon 2* erstreckt sich über eine Zeitspanne von den Anfängen der Eisenbahn bis weit ins nächste Jahrtausend hinein und wird mehrspielerfähig sein.

Duel: The Mage Wars

Echtzeitstrategie vom X-COM-Team



Die brillant animierten Zaubersprüche lassen sich sogar kombinieren, um die Wirkung zu vervielfachen.

Mythos, die Designer der *X-COM*-Strategiespiele von MicroProse, entwickeln im Auftrag von Virgin ein Multiplayer-fähiges Fantasy-Echtzeitstrategiespiel, das einer Mischung aus *Lords of Magic, Diablo* und *WarCraft 2* gleichkommt. Als Zauberlehrling erschaffen Sie mehr als 20 verschiedenene Kreaturen (darunter Einhörner, Elfen, Fledermäuse, Trolle, Zombies und Skelette) und setzen Zaubersprüche ein, mit denen Sie terrorisierende Magier aus 30 Provinzen vertreiben. Die wunderschön gerenderte Grafik samt den römischen, keltischen und mittelalterlichen Szenarien wird man voraussichtlich ab Oktober bewundern können.

Anno 1602

Sunflowers nimmt Stellung

Ein CD-Produktionsfehler war schuld daran, daß einige *Anno 1602*-Käufer das Aufbau-Strategiespiel nicht zum Laufen brachten. Von der Fehlpressung waren laut Sunflowers maximal 5% der ausgelieferten Programme betroffen. Falls Ihr *Anno 1602* dazugehört, schicken Sie die defekte CD-ROM in der CD-Hülle an die Firma IDL Hankel, Stichwort: Defekte CD-ROM ANNO 1602, Isselhorsterstr. 259, 33335 Gütersloh (unbedingt Stichwort angeben!). Sunflowers verspricht den Kunden einen unbürokratischen, schnellen Umtauschservice und legt ein kleines Präsent als Ausgleich für die entstandene Mühe bei. Mittlerweile ist auch der erste Patch zu *Anno 1602* verfügbar (zu finden auf der PC Games Cover-Disk 7/98), der unter anderem Probleme mit ruckelnden Mauszeigern und der Highscore-Liste löst.

NEUE ZUSATZ-CD-ROMS

StarCraft	Insurrection	Blizzard/Aztec	Juni/Juli 1998
Anno 1602	–	Sunflowers	Juni/Juli 1998
Total Annihilation	TA: Battle Tactics	Cavedog	Juli 1998

TELEGRAMM

+++ Neuer Release-Termin für SirTechs *Jagged Alliance 2*: Am 1. Oktober 1998 wird das rundenbasierende Strategiespiel in den USA ausgeliefert. Firmenchef Robert Sirotek: „Die Welt von *JA 2* wird mehr als dreimal so groß sein wie im Original. Mehr Story, mehr Charaktere, mehr Waffen – deshalb brauchen wir noch etwas Zeit." +++ *Hattrick! Wins* und kein Ende: Ikarions Fußballmanager wird nach wie vor überarbeitet und ist nun für den Herbst vorgesehen. Die Zeit wird unter anderem für aktualisierte Spieler-Datenbanken, bessere Grafik (HiColor statt 8 Bit-Grafik), die Optimierung der Steuerung und bessere 3D-Spielszenen genutzt. Pressesprecherin Jessika Jansen: „Ich denke, daß alle eifrig Wartenden unser Vorgehen verstehen werden und erkennen, daß die Verzögerungen des Releases von *Hattrick! Wins* letztlich ihnen zugute kommen." +++ Rechtzeitig fürs Weihnachtsgeschäft plant Cavedog ein Fantasy-Echtzeitstrategiespiel, basierend auf der *Total Annihilation*-Engine. Titel: *TA: Kingdoms.* +++ Das ging aber (bug)fix: Gerade mal drei Wochen nach der Veröffentlichung von *StarCraft* hat Blizzard auch schon den ersten Patch (Version 1.01) parat, der insgesamt zehn minderschwere Fehler ausmerzt – vor allem den Multiplayer-Modus betreffend. Den Patch für die deutsche Version finden Sie natürlich auf der nächsten PC Games-Cover-CD-ROM. +++ Die *Monopoly Star Wars Edition* von Hasbro Interactive hat einen der begehrten „Software-Oscars" der SPA (Software Publishers Association) in der Kategorie „Best Use of Visual Arts in Multimedia" abgestaubt. Wir gratulieren! +++ Jeder *Incubation*-Mission-Disk legt Blue Byte einen zehnseitigen Comic bei. +++





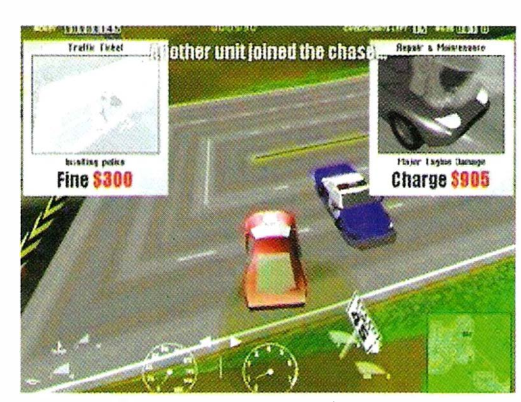
Florian Stangl findet Jagen doof

Sie werden nicht für möglich halten, was derzeit das **meistverkaufte Spiel in den USA** ist! Das Produkt nennt sich **Deer Hunter** und ist schlicht und ergreifend eine **Hirschjagd-Simulation**. Und eine sehr realitätsnahe noch dazu. Statt kurzweiligem Tontaubenballern legt sich der Geweih-Fetischist **auf die digitale Lauer** und wartet. Und wartet. Und wartet. Und ist plötzlich ganz aufgeregt, weil's im Gebüsch vor ihm raschelt. Der Waidmann lugt durchs Visier seiner PC-Büchse und legt an. Dem Hirsch ist's ja egal, weil er nur ein virtuelles Leben führt, doch der erregte Jägersmann muß mühsam **seine zitternden Hände** beruhigen. Dann drückt er ab, der Hirsch wird entweder getroffen oder nicht. Und so weiter und so weiter. Warum die Amis so drauf abfahren? Keine Ahnung! Das Syndrom erinnert mich an die Bild-Zeitung: **Jeder kennt's**, aber keins will's gewesen sein. Fragen Sie mal einen amerikanischen Computerspieler, was er von *Deer Hunter* hält. Alle meine Nachbarn fanden es doof. Und trotzdem ist es beständig das meistgekaufte Spiel Amerikas. Komisch, irgendwie. Es gibt sogar **Spieletester in den USA**, die neben indizierten Ballerspielen und Echtzeit-Strategicals gerne mal mit *Deer Hunter* auf die Jagd gehen. Sie vergleichen die Erfahrung, still auf der Lauer zu liegen, mit dem Reiz eines **Aces of the Deep**. Gut, da tut sich teilweise auch nicht mehr, aber dennoch... Na gut, ich gebe zu, ich hab's dann auch mal gespielt. Und – ich weiß nicht, wie ich's sagen soll – aber **es ist gar nicht soooo schlecht**. Ich finde nur die Jagd generell doof, aber als Simulation ist *Deer Hunter* nicht so übel. Warum es sich in USA besser verkauft als *Riven* oder indizierte Ballerspiele, das **versteh' ich trotzdem nicht...**

Outlaw Racers

Originelle Raserei

Outlaw Racers geht als Rennspiel einen etwas anderen Weg, obwohl es etwas an *Need for Speed* und die alten *Test Drives* erinnert. Die Entwickler von Megamedia wollen nämlich, daß der Spieler sich ständig entscheiden muß, welche Route er wählt. Diese Balance von schnellem Fahren auf illegalen Strecken und gemäßigterem, dafür aber Polizei-freiem Tempo macht den Reiz von *Outlaw Racers* aus. Während Sie aus der Ich-Perspektive Vorstädte und Autobahnen vorbeiziehen sehen, erhalten Sie bei jedem Checkpoint bare Münze, mit der Sie dann Ihr Vehikel geschickt aufrüsten müssen. Allerdings müssen davon auch Strafzettel und Reparaturen bezahlt werden. Direct3D-Unterstützung und ein Mehrspieler-Modus sollen *Outlaw Racers* abrunden.



Vorsicht, Polizei! Bei Outlaw Racers dürfen Sie sich beim Rasen nicht erwischen lassen - sonst wird's teuer!

Superbikes

Virgin setzt auch auf Motorräder

Mit der offiziellen WM-Lizenz pusht Virgin die Motorrad-Simulation *Superbikes World Championships*. Die zwölf originalgetreuen Kurse von Laguna Seca bis Phillip Island, echte Teams und Fahrer sowie 3D-beschleunigte Grafiken sollen Titeln wie *Grand Prix 500cc* Konkurrenz machen. Die üblichen Simulations-Zutaten wie Training, Qualifikation, Einzelrennen und WM-Läufe fehlen ebensowenig wie das Herumschrauben an den Bikes. Ein Releasetermin steht noch nicht fest, daß es einen Mehrspieler-Modus geben soll, dagegen schon.

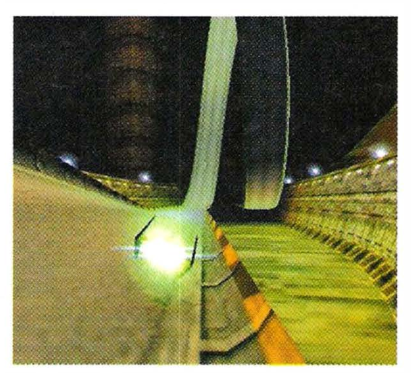


Superbikes World Championship besitzt die offizielle WM-Lizenz und will dem deutschen Produkt Grand Prix 500cc Konkurrenz machen.

Lightning

Hyperschnelles Rennspiel

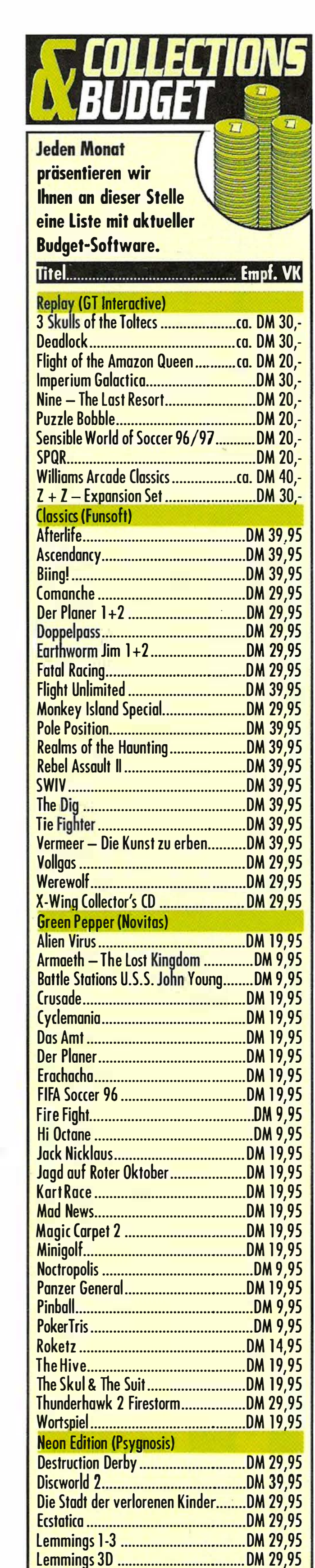
Von der bislang eher unbekannten Company Crash! kommt im Herbst ein hyperschnelles Rennspiel namens *Lightning*, das optisch etwas an *POD* erinnert. Allerdings soll *Lightning* seinem Namen alle Ehre machen und ein wesentlich intensiveres Geschwindigkeitserlebnis bieten als der Konkurrent von Ubi Soft. Die Entwickler versprechen 60 Frames pro Sekunde, die Unterstützung aller 3D-Grafikkarten, dynamisches RGB-Lightsourcing, Partikeleffekte in Echtzeit wie Rauch, Flamen und Explosionen, viele andere Spezialeffekte sowie ein Editor, mit dem Sie sich eigene 3D-Kurse basteln dürfen. Von der selben Firma stammt auch *Crash!*, das ein reiner Fun-Flitzer werden soll. Die Grafik-Engine besitzt trotz der festen Kameraperspektive von hinten die selben Effekte wie die von *Lightning* und ebenfalls einen Kurseditor. Hinzu kommen noch ein Mehrspieler-Modus, Wettereinflüsse und aufrüstbare Autos.



Brillante Grafik und ein komplexes Physiksystem zeichnen Motocross Madness aus.

TELEGRAMM

+++ Das Baseballspiel Triple Play 99 von EA Sports ist in Amerika erschienen, einen Test von dem bald auch in Deutschland erhältlichen Produkt finden Sie in der nächsten Ausgabe. +++ Gleiche Sportart, anderer Hersteller: 3DO veröffentlichte in den Staaten High Heat Baseball. Ob dieses Spiel auch hierzulande erhältlich sein wird, ist noch fraglich. Der deutsche Vertriebspartner gab diesbezüglich noch kein offizielles Statement ab. +++ Ubi Soft arbeitet an einem P.O.D.-ähnlichen Rennspiel, das bis Ende des Jahres auf den Markt kommen soll. Dazu wird die Engine komplett überarbeitet. +++ Der Veröffentlichungstermin von Grand Prix 500cc verschiebt sich um einen Monat: Bis Ende Mai will Ascaron das Produkt jetzt fertigstellen. +++



Collections & Budget

Jeden Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit aktueller Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Deadlock	ca. DM 30,-
Flight of the Amazon Queen	ca. DM 20,-
Imperium Galactica	DM 30,-
Nine – The Last Resort	DM 20,-
Puzzle Bobble	DM 20,-
Sensible World of Soccer 96/97	DM 20,-
SPQR	DM 20,-
Williams Arcade Classics	ca. DM 40,-
Z + Z – Expansion Set	DM 30,-
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vermeer – Die Kunst zu erben	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Green Pepper (Novitas)	
Alien Virus	DM 19,95
Armaeth – The Lost Kingdom	DM 9,95
Battle Stations U.S.S. John Young	DM 9,95
Crusade	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Das Amt	DM 19,95
Der Planer	DM 19,95
Erachacha	DM 19,95
FIFA Soccer 96	DM 19,95
Fire Fight	DM 9,95
Hi Octane	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Jagd auf Roter Oktober	DM 19,95
Kart Race	DM 19,95
Mad News	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Minigolf	DM 19,95
Noctropolis	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
Pinball	DM 9,95
PokerTris	DM 9,95
Roketz	DM 14,95
The Hive	DM 19,95
The Skul & The Suit	DM 19,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Wortspiel	DM 19,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DM 29,95
Ecstatica	DM 29,95
Lemmings 1-3	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Classicline (Blue Byte)	
Albion	DM 29,95
Battle Isle 3	DM 29,95
Battle Team 1	DM 19,95
Battle Team 2	DM 19,95
Chewy	DM 29,95
Die Siedler	DM 29,95
DTVR	DM 29,95
Historyline	DM 19,95

Total Heaven

Strategie ohne Ende

Blue Byte präsentiert mit dieser Compilation einen Spielepack der Extragüte. Mit von der Partie ist natürlich die Wirtschaftssimulation *Die Siedler 2*, der Topseller aus dem Hause Blue Byte. Wer jedoch lieber reine Aufbaustrategie leisten will, kann sich mit den Chartbreakern *Civilization 2* von MicroProse oder *SimCity* von Maxis die Stunden versüßen. Zusammen im Bundle sollten diese drei Spiele jedem Strategiefan eine Menge Spaß bereiten, zumal der Preis dieser Spielesammlung die Kaufentscheidung erleichtert. **Empfohlener Verkaufspreis: DM 89,95**

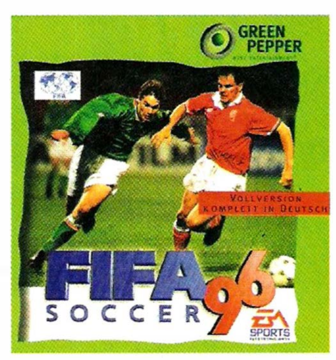


Blue Byte bringt mit Total Heaven einen Leckerbissen für Strategiefans heraus.

FIFA Soccer 96

Eine Fußballsimulation, die Maßstäbe setzte

Wie mit der aktuellen Fußballsimulation *FIFA 98* setzte Electronic Arts bereits mit den Vorgängern Meilensteine im Genre der Sportspiele. Eine bis dahin nicht erreichte Vielzahl an Kameraeinstellungen, ein kompletter Meisterschafts-Modus und die Multiplayer-Funktion für acht Spieler sorgte 1996 für Furore. Wer auf Direct 3D- oder 3Dfx-Grafiken verzichten kann, findet mit *FIFA Soccer 96* ein Spiel, das auch heute noch für Stunden an den Bildschirm fesseln kann. **Empfohlener Verkaufspreis: DM 19,95**

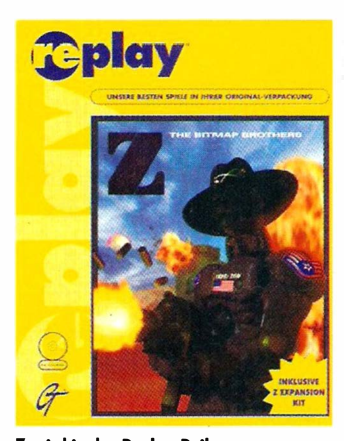


FIFA Soccer 96 erscheint in der Green Pepper-Reihe für knapp unter 20 Mark.

Z und Z Expansion Kit

Geballte Strategie Power

Eric Matthews und seine Bitmap-Brüder vs. *Command & Conquer 2* – so hieß das Duell vor gut einem Jahr. Der Echtzeit-Strategie-Klassiker *Z* stellte sich als eine gute Alternative zu Westwoods *Tiberium-Konflikt* heraus und wurde zu einem der meistverkauften Strategiespiele. Zusammen mit der Zusatz CD-ROM *Z Expansion Set* bietet GT Interactive diesen Megaseller nun erstmals im Bundle an und erlaubt es dem Spieler, den intelligenten Computergegner in über 30 Missionen herauszufordern. **Empfohlener Verkaufspreis: DM 30,-**



Z wird in der Replay-Reihe zusammen mit der Zusatzdisk ausgeliefert.



Für unter 30 Mark zu haben: Das Rennspiel Fatal Racing macht immer noch Spaß.

Flight Unlimited

Der Klassiker unter den Flugsimulationen

Mit *Flight Unlimited* wurde ein neues Zeitalter der virtuellen Flugerlebnisse eingeläutet. Statt der Polygonwüsten anderer Flugsimulationen konnte hier erstmals die Landschaft mit fotorealistischen Grafiken dargestellt werden. Außerdem verzichtete Looking Glass auf schweißtreibende Dogfights mit aggressiven Gegnerscharen und setzte einzig und allein auf die reine Freude am Fliegen. Ein zusätzlicher Pluspunkt ist sicherlich, daß Sie bereits mit der Rechnerleistung eines Pentium 100 in den vollen Fluggenuß kommen.
Empfohlener Verkaufspreis: DM 39,95

Fatal Racing

Hals- und Beinbruch

Ein Rennspiel der etwas anderen Art stellt *Fatal Racing* aus dem Jahr 1996 dar. Die Programmierer von Gremlin Interactive spickten ihre Rennstrecken mit Loopings, Korkenziehern, Buckelpisten und Sprungschanzen. Als Hintergrundgeschichte diente die Ermittlung des Fortbewegungsmittels der Zukunft, die verschiedene Autohersteller auf unterschiedlichsten Teststrecken vornehmen wollen. Natürlich genügt die Grafik nicht mehr heutigen Ansprüchen, dafür sorgt aber das Gameplay für eine Menge Spaß und Action.
Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95





Holger Flöttmann ist Chef des Gütersloher Spiele-Herstellers Ascaron (Anstoss 2, Der Patrizier, Hanse, Vermeer).

Welches PC-Spiel hat Dich in letzter Zeit am meisten beeindruckt?
Tomb Raider – weil Spiele auch Kult werden können, *Blade Runner* – weil es viel Atmosphäre hat, *Grand Prix 2* – weil es spielerisch immer noch von Feinsten ist, und selbstverständlich *Anstoss 2*!

Wie waren die Reaktionen bei Euch, als Ihr von der Bug-Panne beim Bundesliga Manager 97 erfahren habt?
Zunächst Erstaunen, dann die Erkenntnis, daß wir besonders aufpassen müssen, da wir im Hinblick auf Bugs nun von allen Seiten viel kritischer beobachtet werden.

Was waren die originellsten Spielideen, die Euch bislang zugeschickt wurden?
„Aufbau und Kundenbeschaffung eines Bestattungsunternehmens" oder „Wie gestaltet sich eine Schlamm-Catch-Simulation?"

Was bedeutet eigentlich „Ascaron"?
Ein reines Kunstwort, dem die positive Silbe „AS" voran steht. Ansonsten soll sich die Bedeutung aus der Qualität der Software selbst ableiten – eine Bedeutung, die dann auch jeder für sich begreifen muß.

Welche Details kannst Du zu Anstoss 3 verraten?
Die Echtzeitsimulation des Spiels veranschaulicht exakt die taktischen Einstellungen des Trainers; eine umfangreiche Vereinsinfrastruktur wird integriert; weitere kundenspezifische Wünsche werden eingebaut (geht bis zum Vereinskondom als Fanartikel). Und einige spektakuläre spielerische Veränderungen, über die ich aber nicht zu viel verraten möchte!

Was macht Holger Flöttmann in seiner Freizeit?
Die Zeit mit meiner Familie genießen, lesen, segeln und selbstverständlich spielen – irgendwann muß man ja seinen versäumten beruflichen Pflichten nachkommen.

Wie viele Personen arbeiten bei Ascaron?
Derzeit sind bei uns alles in allem 35 Mitarbeitern beschäftigt.

Welches Konkurrenzprodukt hättest Du selber gerne programmiert?
Tetris – einfach, praktisch, gut.

Funatics

Neues Entwicklerteam der Siedler 2-Macher

Nur einen Steinwurf von Blue Byte entfernt haben der ehemalige Entwicklungsleiter Thomas Häuser (u. a. *Die Siedler 2, Schleichfahrt, Extreme Assault*), Art Director Thorsten Knop (Grafik u. a. für *Battle 1-3, Die Siedler 2, Incubation*) und Projektleiter Thomas Friedmann (u. a. *Extreme Assault, Die total verrückte Rallye*) eine eigene Firma in Mülheim/Ruhr gegründet. Name: Funatics Development. Die Ex-Blue-(Ar)Byter sind glücklich: „Jetzt können wir unseren eigenen Vorstellungen und Zielen nachgehen – und dem ganzen Verwaltungskram entfliehen." Was die drei vorhaben, werden wir ihnen in einem Interview entlocken (PC Games 7/98).



Von links nach rechts: Thorsten Knop, Thomas Häuser, Thomas Friedmann.

Lara goes MTV

Drei Schweinchen und ein Babe

Alle wollen sie, die „beste Band der Welt" (Eigenwerbung) hat sie bekommen: Lara Croft. Im Video zur aktuellen Ärzte-Single „Ein Schwein namens Männer" liefern sich Farin Urlaub, Bela B. und Rod (alle drei fanatische Videospieler) mit der gerenderten Primaballerina einen saukomischen Schlagabtausch mit Fäusten und Schußwaffen. Per Motion-Capturing wurde die *Tomb Raider*-Heldin in den vierminütigen Spot eingebaut, der in einer stillgelegten Münchner Fabrikhalle gedreht wurde. Das Ergebnis kann seit einigen Wochen bei VIVA und MTV bestaunt werden.



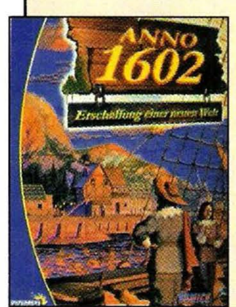
Action wie in Laras Abenteuern: Die Ärzte prügeln sich mit der Traumfrau.

TOP TEN CD-ROM-SPIELE

KAUFHOF + Horten
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

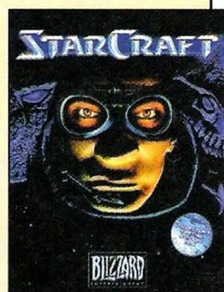
Platz	Tendenz	Titel
1	neu	Anno 1602
2	→	Gold Games 2
3	neu	Tomb Raider Director's Cut
4	neu	StarCraft
5	→	FIFA 98: Die WM-Qualifikation
6	↑	Tomb Raider 2
7	↓	C&C 2: Vergeltungsschlag
8	neu	Formel 1 97
9	↓	Age of Empires
10	↓	Titanic

In diesem Monat in allen Kaufhof- und Horten-Filialen:





Von 0 auf 1: Sunflowers bricht mit Anno 1602 alle Stückzahlen-Rekorde.



Kann StarCraft den Aufbaustrategie-Hit von Platz 1 verdrängen?

TELEGRAMM

+++ Übermächtige Konkurrenz (Pro Pinball: *The Web, Timeshock*!) hat 21st Century das Genick gebrochen: Der englische Flippersimulations-Spezialist mußte Konkurs anmelden. Bekannt wurde 21st Century mit Klassikern wie *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasy*. Letztes Produkt der Company: *Diana – The Screensaver*. +++ Blizzard hängt Microsoft ab: Im Wettlauf um den beliebtesten Internet-Spiele-Server hat der *Diablo*-Hersteller mit 1,6 Millionen registrierten Battle.Net-Usern die Nase vorn. Microsofts Internet Gaming Zone bringt es „nur" auf 1,1 Millionen Kunden. +++ Sensible Software (*Sensible Soccer*) steht kurz vor der Übernahme: Jon Hare: „Die Zeiten, in denen zwei Leute eine Firma unabhängig leiten können, sind lange vorbei. Wir können einfach keine Projekte mehr aus eigener Kraft vorfinanzieren." +++ Aus für Cyan? Robyn Miller, einer der maßgeblichen Designer der Render-Adventures *Myst* und *Riven*, hat Cyan verlassen und sich selbständig gemacht. Allein in Deutschland wurde *Riven* mehr als 80.000 mal verkauft. +++ *Pong, Missile Command, Breakout* und *Tempest* sind nur einige der Lizenzen, die Hasbro Interactive durch den Kauf von Atari und Avalon Hill erworben hat. Diese Videospiel-Klassiker sollen nun – ähnlich wie *Frogger* – neu aufgelegt werden. +++ Topware Interactive heißt das neue Spiele-Label von Topware. Nach dem Blockbuster *Earth 2140* (mehr als 150.000 verkaufte Exemplare) wird das Mannheimer Unternehmen Eigenentwicklungen anbieten, die preislich oberhalb der selbstauferlegten DM 49,95-Marke liegen (die Rede ist von DM 80,- bis DM 100,-). Geplant für 1998: Das 3Dfx-Action-Strategiespiel *RoboRumble*, ein Actiontitel namens *Devastator* und das Rollenspiel-Adventure *Gorky 17*. +++ Auran, die australischen Entwickler des Echtzeit-Strategiespiels *Dark Reign*, beenden die Zusammenarbeit mit Activision. Stattdessen hat sich Electronic Arts für mehrere Millionen Dollar die Rechte am nächsten Auran-Spiel (Mix aus Strategie, Adventure und Rollenspiel) gesichert. +++

Steve Jacksons Tagebuch, Teil 6

Bastardismus

In den ersten sechs Monaten arbeitete das Lionhead-Team in einem Büro in Peters Haus. Mit acht Leuten auf nur 17 Quadratmetern entstand eine ganz spezielle Arbeitsatmosphäre. Ziemlich „intim", könnte man vielleicht annehmen. Aber dieser Zustand mußte schnell beendet werden. Wir brauchten dringend mehr Platz.

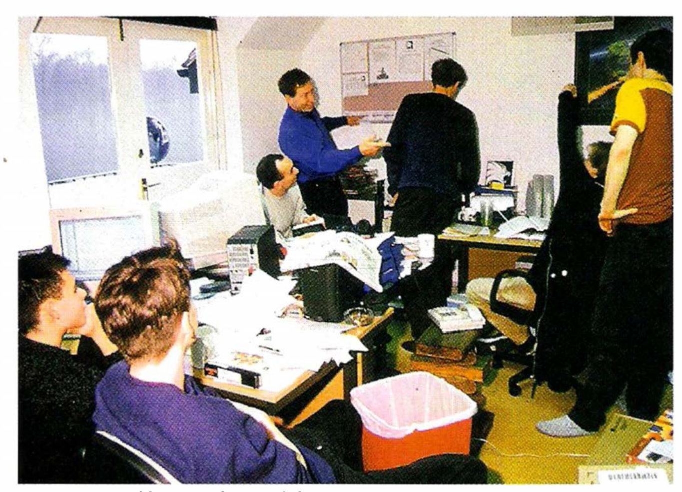
Daher unterschrieben wir einen Mietvertrag für ein Büro im nahegelegenen Guildford Research Park – genau der Ort, an dem Bullfrog viele Jahre residierte, bevor die Firma in das Mana House umzog. Unsere neuen Räume sollten einzigartig werden, mit speziell designten kurvigen Wänden, ohrförmigen Bullaugen und winzigen *Space Invaders* als Türgriffen. Das Farbschema ist – natürlich – Black & White. Zweifellos freuten wir uns alle auf große Schreibtische und etwas mehr Platz für persönliche Dinge. Aber wir wußten auch, daß wir in naher Zukunft mit sentimentalen Erinnerungen an die Tage in Molyneux Mansion zurückdenken würden. Aufgrund dessen beschloß ich, die Gespräche meiner Kollegen der Nachwelt zu erhalten. Ohne es jemandem zu erzählen, ließ ich mein Diktiergerät eingeschaltet. Das folgende ist eine Abschrift der Aufnahme dieses Nachmittags.

Zu der Zeit, als die Aufnahme begann, versuchte Jonty Barnes, einen Bug zu finden, der sich in seinen Programmcode eingeschlichen hat. Er verfluchte lauthals C++...

„Hey, Jonty. Du kennst das Sprichwort." Tim Rancy lächelte sarkastisch. „Nur ein schlechter Handwerker beschuldigt sein Werkzeug." Demis Hassabis, unser junger Einstein, dachte über diese Weisheit nach. „Nur ein schlechter Handwerker beschuldigt sein Werkzeug... Hmmm... Ich freue mich schon auf den Tag, an dem das Werkzeug die Handwerker beschuldigt. Ich kann es mir genau vorstellen. Man tippt einen fehlerhaften Text ein, und der Computer bringt eine Fehlermeldung: „Du machst wohl Witze. Du erwartest doch nicht ernsthaft, daß ich diesen Unsinn abspeichere?" Ja, das

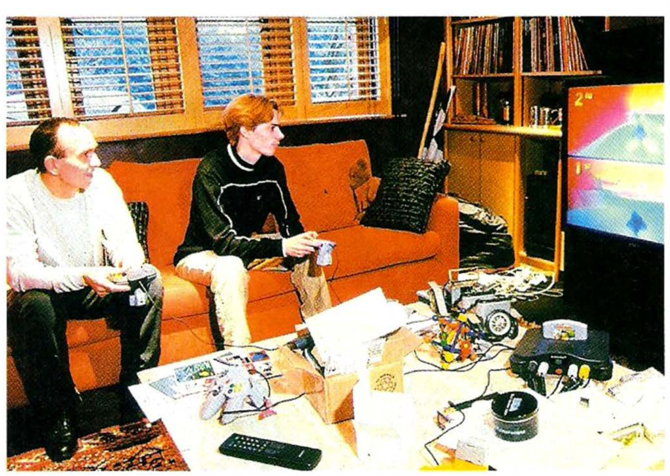






Die Tage in den kleinen und übersichtlichen Räumen in Peters Wohnhaus sind glücklicherweise gezählt.





Mark Webley und Steve Jackson diskutieren die Raumaufteilung der neuen Büroräume im Surrey Research Park. Demis und Mark bauen überschüssige Kräfte ab (rechts).

wäre brillant." „Als ich Student war," erzählte Mark Webley, „hatte ich einen Ferienjob in einer Fabrik. Da gab es einen, der kam immer zu spät. Und jedesmal machte er uns weis, daß der Grund für sein Verschlafen seine Freundin sei, die ihn bis vier Uhr morgens mit ihrer Wollust wachhielt. Das war wirklich ein schlechter Handwerker, der seinem Werkzeug die Schuld gab...".

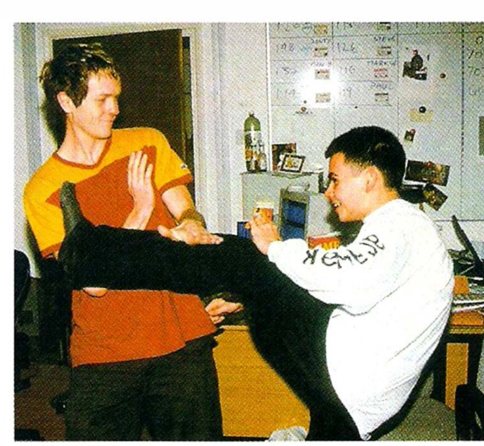
Demis war tief in Gedanken. Manchmal fluchte er und schwankte in seinem Stuhl. „Was sagt man für etwas wie Güte und Schlechtigkeit? Wenn ich die Güte von Leuten auf einer Skala von eins bis zehn einteile, wie nennt man das?" „Wie wäre es mit Balance?", schlug Tim vor. „Hm, das trifft es auch nicht." Trainee-Programmierer Paul Nettleton warf eifrig „Natur?" ein. „Ausrichtung?" bot ich an. Unser Hippy-Künstler Mark Healey trug „Karma" bei. Demis drehte sich in seinem Stuhl. „Nun ja. Das ist auch nicht völlig richtig. Und Peter könnte es niemals buchstabieren, es hat ein `K´ im Wort." (Peter ist für seine erschreckend schlechte Rechtschreibung bekannt). „Ich glaube, Ausrichtung ist in gewisser Weise korrekt. Aber das können wir nicht verwenden. In dem Spiel sind einige Leute gut, andere sind echte Bastarde. Also, wie sollten wir das nennen?" Mark Webley hatte die Lösung. „Nun, wie wäre es dann mit `Bastardismus´?" Demis lachte auf. „Ja! Ich kann es mir gut vorstellen. Für jeden Charakter im Spiel berechnet die Künstliche Intelligenz den `Bastardei-Koeffizienten´..."

Glücklicherweise kam Mark Webley herein und wechselte das Thema. „Ich habe eben eine E-Mail von Six Degrees bekommen. Weiß jemand, was Six Degrees ist?" „Es ist eine Web-Site", erklärte Jonty. „Eine riesige Datenbank." „Die Theorie ist", übernahm Tim mit einem souveränen Unterton, „daß jeder eine Verbindung zu jedem anderen Menschen dieser Welt hat. Wenn Du alle Menschen aufschreibst, die Du kennst, danach alle, die diese Leute kennen... Angeblich kann man eine Verbindung mit höchstens sechs Links zwischen zwei beliebigen Menschen bilden." „Was? Ich kenne also die Queen?" „Nun ja, das ist die Theorie...", sagte Tom. Demis entgegnete: „Es ist ein mathematisches Problem. Es gibt circa sechs Milliarden Menschen. Und jeder kennt beispielsweise 100 Leute. Wenn ein Link also 100 Leute ergibt, ergeben zwei Links 100 zum Quadrat minus eins. Sechs Links ergeben dann sechs Milliarden. Oder so ähnlich."

„Nein, Demis", sagte Tim sarkastisch. „Es ist absolut wahr. Aber wenn Du es nicht glaubst, laß Dich registrieren."

Mark Healey, dessen Gedankensprünge oftmals sehr überraschend sein können, hatte leise zugehört. „Hey, ich weiß, was ich mache. Ich eröffne eine Website, auf der jeder in einer Liste eintragen kann, mit denen... naja, er es getan hat. Wenn Du dann eine neue Freundin hast, kannst Du nachsehen, mit wem sie vorher zusammen war. Vielleicht sollte man auch Noten angeben...". Dankenswerterweise war das Band hier zu Ende.

Steve Jackson ■



Command & Conquer: Operation Tiberian Sun

Sonnenbrand

Das verflixte Tiberium: Tatsächlich waren die Warnungen der Wissenschaftler richtig, daß dieses Mineral verheerende Auswirkungen hat. Schlecht für die Menschheit, gut für uns Spieler, denn so geht der Tiberiumkonflikt von Command & Conquer munter mit der Fortsetzung Operation Tiberian Sun weiter. Die Gerüchteküche brodelte wie selten zuvor, was die neuen Features des Kult-Strategicals betrifft. Wir haben vor Ort für Sie die Fakten ausgegraben, um den zahlreichen Falschmeldungen und Wunschträumen ein Ende zu bereiten.



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Dieses Beispiel zeigt, wie der Computergegner Entscheidungen anhand der veränderten Umgebung trifft und dann seine Aktionen aus dem Repertoire an vorgegebenen Scripts aussucht. Aufgabe des Spielers ist es, die Basis von CPU 1 zu zerstören.

A: Der Computer wird versuchen, die Brücke zu halten, um sich die Nachschublinien offenzuhalten. Greift der Spieler an, wird er den Übergang zerstören. Diese Aktion basiert auf einem Script. Ob der Rechner das Script „Brücke mit Panzern bombardieren" oder „Brücke mit Raketenwerfern sprengen" wählt, hängt von den bereits gebauten Einheiten ab.

B: Hier wird der Gegner einen weiteren Posten errichten, der das Eis beobachtet. Sobald ein Übergang existiert, wird er je nach Lage angreifen oder verteidigen. Auch hier bilden Scripts die Grundlage. Da der Spieler aber das Eis zerstören kann, muß der Computer immer wieder mit Scouts überprüfen, wie die Situation aussieht. Das wäre in den Vorgängerversionen nicht möglich gewesen.

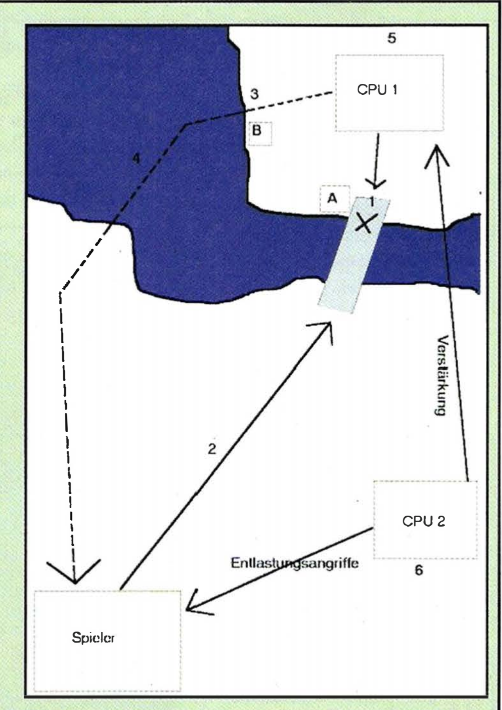
1: CPU 1 wird versuchen, die Brücke zu zerstören, sobald der Spieler näher rückt.

2: Der Spieler errichtet einen Posten an der zerstörten Brücke und versucht, sie zu reparieren.

3: CPU 1 fragt immer wieder ab, ob sich schon Eis gebildet hat. Die einzelnen Entscheidungen trifft die neue KI, die Aktionen beruhen weiterhin auf Scripts, die über die Auswahl der Einheiten und die Taktik entscheiden. Sie wurden von Westwood anhand von Multiplayer-Partien sorgsam ausgetüftelt.

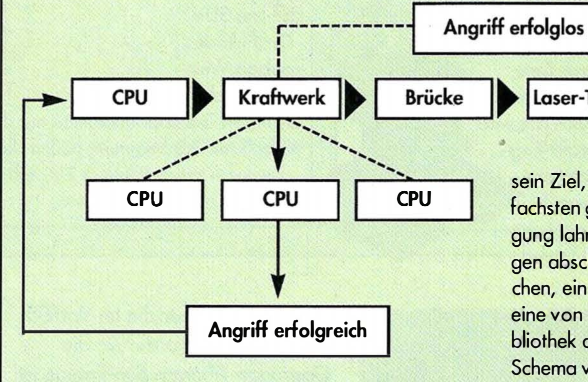
4: Hat sich Eis gebildet und der Spieler greift nicht an, wird CPU 1 ihrerseits versuchen, dem Spieler in den Rücken zu fallen.

5: Gibt es noch kein Eis oder wurde es vom Spieler



zerstört, wird CPU 1 versuchen, mit fliegenden Einheiten anzugreifen. Ob es sich dabei um Hubschrauber, Hover Crafts oder beides handelt, wird wiederum anhand von Scripts ausgewählt.

6: CPU 2 wird nur anhand von Scripts versuchen, dem Spieler mit Entlastungsangriffen zu schaden. Außerdem wird solange Nachschub an CPU 1 geliefert, wie die Basis existiert.



Jetzt gehen wir mehr ins Detail und zeigen Ihnen, wie der Computer aus der reichhaltigen Bibliothek von Scripts die passenden auswählt. Beispielsweise ist es sein Ziel, die Basis des Gegners anzugreifen. Am einfachsten geht das, indem er versucht, die Stromversorgung lahmzulegen, was die meisten Abwehreinrichtungen abschalten würde. Der Computer wird also versuchen, ein Kraftwerk zu sprengen, und sucht sich deshalb eine von in diesem Fall drei Möglichkeiten aus der Bibliothek aus. Gelingt dies, wird er nach dem selben Schema vorgehen und das nächste ausschalten. Scheitert er, wird er das Script „Kraftwerk" ganz nach hinten schieben und sich stattdessen als nächstes Ziel die Brücke oder die Laser-Türme aussuchen.

Kaum tauchten die ersten Ankündigungen und Screenshots zu *Operation Tiberian Sun* auf, schossen höchst spekulative Websiten zum Tiberiumkonflikt-Nachfolger wie Pilze aus dem feuchten Waldboden. Da wurde fabuliert über die Unterstützung von 3D-Grafikkarten, Rollenspiel-Elemente und Einsätze in der Ich-Perspektive. Alles Blödsinn! Wie wir bei unserem Besuch im Westwood-Hauptquartier im sonnigen Las Vegas erfahren konnten, sind viele der im Internet aufgetauchten angeblichen Fakten hehre Wunschträume von Spielefreaks, die ihre Vorstellungen auch in unzähligen E-Mails an die Designer schickten. „Natürlich ist viel von dem Feedback in *Operation Tiberian Sun* eingeflossen, aber alles geht einfach nicht. Das Gameplay ist wichtiger, als möglichst viele Features zu haben", erklärt Erik Yeo, Senior Game Designer und C&C-Veteran. Was sich bei *Operation Tiberian Sun* im Vergleich zum Vorgänger *Der Tiberiumkonflikt* und dem Prequel *Alarmstufe Rot* wirklich getan hat, erfahren Sie ausführlich auf den folgenden Seiten.

3D-Grafik und Voxel-Technik

An erster Stelle sind ein paar Erklärungen zur neuen Grafik-

DIE NEUE GRAFIK-ENGINE

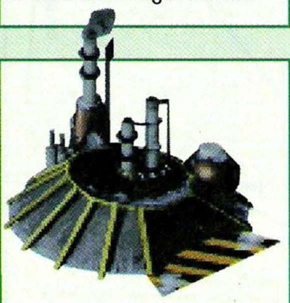


1 Der neue Bauhof unterscheidet sich nur optisch von seinem Vorgänger. Eindrucksvoll ist aber der geschickte Einsatz von Lichteffekten, die vor allem während der Nachteinsätze überzeugen können.

2 Die Tore öffnen sich automatisch für eigene Einheiten, bleiben aber kurze Zeit offen, so daß ein unsichtbares Fahrzeug noch hindurchhuschen könnte. Auch sie werden aus Voxels aufgebaut.

3 Die Radarkarte ist größtenteils unverändert geblieben. In diesem Fenster werden auch die kurzen Videoclips eingespielt, durch die Sie immer wieder neue Missionsziele oder wichtige Hinwise erhalten.





11 Die Tiberium-Raffinerien sind wesentlich aufwendiger animiert. Rauchfahnen und Feuerzungen tauchen abwechselnd über dem Gebäude auf und erhöhen den Eindruck einer „lebendigen" Basis.

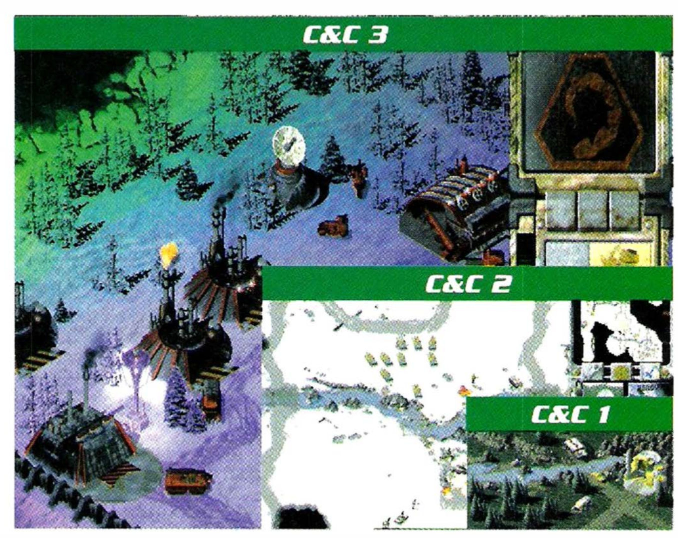


10 Die neuen Lampen sorgen während der Nacht-Missionen für mehr Übersicht und tauchen die Umgebung in sanft verlaufendes Licht. Farbige Effekte lockern die 3D-Ansicht zusätzlich auf.

9 Einige Gebäude besitzen Slots wie diese beiden vorne am Kommuikationszentrum, über die sie aufgerüstet werden. Auch das wird von der Grafik-Engine in Echtzeit animiert dargestellt.

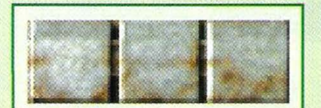
8 Auch ohne 3D-Grafikkarte zaubert Westwood solche spektakulären Transparenzeffekte auf den Bildschirm. Als Minimum peilen die Designer einen Pentium 100 mit 16 MByte Hauptspeicher an.

9 Die Mechs sind wie alle Fahrzeuge aus Voxels aufgebaut und komplett dreidimensional. Das erleichtert ihre Skalierung, spart Rechenzeit sowie Speicher und sieht obendrein noch besser aus.



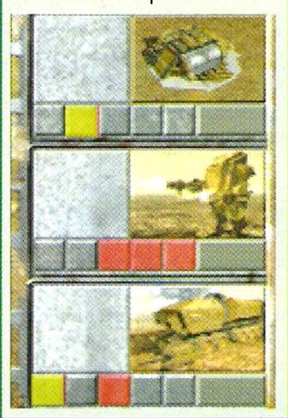
Westwood wird für Operation Tiberium Sun wahrscheinlich eine Auflösung von 1024x768 Bildpunkten anbieten. Wie groß der Vorteil einer höheren Auflösung ist, sehen Sie an diesem Screenshot, in dem alle drei Teile gegenübergestellt wurden.

Engine nötig, über die im Vorfeld wild spekuliert wurde. Ja, die *Operation Tiberian Sun*-Engine ist eine echte 3D-Engine. Nein, sie unterstützt keine 3D-Grafikkarten, sondern rendert alles mit Hilfe einer Software-Engine in Echtzeit. Und nein, sie wird nicht rotierbar sein, sondern eine feste, isometrische Ansicht bieten. Erik Yeo findet die Mutmaßungen über die Grafik-Engine ziemlich lustig: „Haha, was die Leute uns alles andichten wollten, ist schon komisch. Am besten finde ich, daß uns jetzt manche absprechen, eine 3D-Engine zu haben, weil wir keine 3D-Karten unterstützen! Unsinn: Wir haben eine X-, eine Y- und eine Z-Koordinate – also ist es 3D!" Wer *Operation Tiberian Sun* schon spielen durfte, sieht das auch: Die Landschaft weist verschiedene Höhenstufen auf, die sich auf die Eigenschaften der Einheiten auswirken. Außerdem sind die Fahrzeuge aus Voxels aufgebaut, eben jenen „Volume Pixels", die seinerzeit für die eindrucksvolle 3D-Grafik von *Comanche* sorgten. Westwood verwendeten dafür eine verfeinerte Version der Voxel-Engine ihres Adventures *Blade Runner*, was dem Spieler jede Menge Vorteile beschert. Vor allem in puncto Geschwindigkeit besitzt die Voxel-Technik gute Karten, da jede Einheit im Spiel nur einmal berechnet werden muß. Alle anderen gleichen Einheiten werden einfach aus dem Speicher kopiert.



4 Hier fehlen noch die Buttons für Reparieren, Verkaufen und die einzelnen Kartenmodi. Westwood wird daran wohl nichts ändern, obwohl bei Dune 2000 noch Buttons für taktische Befehle dazukamen.

5 Auch hier setzen die Designer auf Bewährtes. Links wählen Sie die Gebäude aus, rechts bauen Sie die Einheiten. Weiterhin tauchen manche Buttons erst später auf.



6 Der Energiebalken erlebte nur eine optische Generalüberholung, denn an seiner Funktion hat sich nichts geändert. Ist das Energieniveau kritisch, werden Sie per Sprachausgabe gewarnt.

„Schlimmstenfalls geht die Geschwindigkeit runter, wenn 20 neue und verschiedene Einheiten gleichzeitig auftauchen würden. Das ist aber selbst in Mehrspieler-Partien höchst unwahrscheinlich", sagt Erik Yeo. Speicherprobleme soll diese Technik auch nicht bereiten, denn obwohl alle Einheiten im RAM zwischengespeichert werden, sollen 16 MByte das Minimum sein. Übrigens: Die Infanteristen sind weiterhin zweidimensionale Bitmaps.

„Ich möchte ein Eisbär sein..."

Die Software-Engine verwöhnt auch ohne 3D-Grafikkarten des Spielers Auge mit detaillierten



»Wir haben eine X-, eine Y- und eine Z-Koordinate – also ist es 3D!
Erik Yeo, Senior Game Designer«

Landschaften, sanften Farbverläufen und zahlreichen Spezialeffekten wie transparenten Explosionen und dem kinetischen Partikelsystem, das nicht nur spektakulär aussieht, sondern auch physikalisch weitestgehend korrekt ist. Für den Spieler bedeutet das, daß die Druckwelle und Einzelteile eines explodierenden Panzers umstehende Einheiten gefährden können. Zusätzlich wirken sich Steigungen nachteilig auf die Geschwindigkeit der Fahrzeuge aus, Minen können bergab kullern, und erhöht stehende Truppen besitzen eine bessere Zielgenauigkeit. Mit den entsprechend kräftigen Waffen können Sie die Umgebung übrigens auch umgestalten: Explosionen reißen Krater in den Boden, die anrückenden Feinden den Weg erschweren, oder Sie bomben einfach ein paar unschuldig herumstehende Tannen weg, die Ihren Panzern die Zufahrt zur gegnerischen Basis versperren. Eine weitere Neuerung mit etlichen Konsequenzen ist das zufrierende Wasser im Winter. Es kann beispielsweise vorkommen, daß Ihre Basis zwar von schützenden Felswänden oder Abhängen umgeben, aber die zum Wasser liegende Seite ungeschützt ist. Nun kann der Gegner zwar mit Schwebefahrzeugen und Hubschraubern angreifen, doch bis die gebaut sind, ist auch Ihre Basis gut dagegen gerüstet. Dummerweise friert das Gewässer aber im Verlauf der Mission zu, so daß der Gegner Sie auch auf dem Landweg angreifen kann. Allerdings nicht mit schwerem Gerät, da nur leichte Panzer und

AUS DER FORSCHUNG...

Westwood hat in den vergangenen Monaten viel an den bekannten C&C-Einheiten verändert, folgt aber nicht dem Trend anderer Spiele, den Strategen mit immer mehr Vehikeln zu konfrontieren. Insgesamt gibt es 14 Fahrzeuge pro Seite, von denen wir Ihnen die bisher veröffentlichen Neuzugänge und die deutlichsten Änderungen bekannter Einheiten vorstellen wollen. Leider sind noch nicht alle Arbeiten an den Spielgrafiken abgeschlossen, weshalb Westwood noch keine neuen Bilder veröffentlicht hat. Daher finden Sie bei manchen Einheiten noch Dummy-Bilder.

Tip Tanks

Viele der neuen Vehikel können ihre Eigenschaften verändern. Die Tip Tanks fahren nicht nur wie jeder andere Panzer durch die Gegend, sondern können sich auch eingraben, bis nur noch das Kanonenrohr aus dem Boden ragt. Dadurch sind sie zwar bewegungsunfähig, erhalten aber einen doppelt so guten Wert für Panzerung.

Veteranen

Entgegen ursprünglicher Planungen werden manche Einheiten zwar neue Fähigkeiten erlangen, diese aber nicht mit in die nächste Mission retten. Ob eine Einheit zum Veteran wurde, erfahren Sie entweder per Videoclip, die veränderte Stimme oder durch das Sergeant-Symbol, wenn Sie die Einheit anklicken. Eine der neuen Fähigkeiten ist das automatische Flüchten vor Panzern, was sich auch auf die umstehenden Infanteristen auswirkt. Zusätzlich erhalten diese Einheiten mehr Panzerung und Schadenspunkte, wenn sie aufsteigen.

Transportschiffe

Ihre Spielfigur besitzt (wenn Sie GDI spielen) ein mächtiges Raumschiff namens Kodiac im Orbit, das manchmal gleich mehrere Einheiten auf einmal absetzen kann. Da aber das Tiberium den Funkverkehr stört, werden Sie nicht immer die Kodiac erreichen.

Disrupter

Mit seiner Ultraschallkanone zählt er zur stärksten neuen Einheit. Sie zerstört alles, was im Weg des Strahls liegt – Freund und Feind. Allerdings ist sie langsam, extrem teuer, und Infanteristen können sich auf den Boden werfen, um dem tödlichen Strahl zu entgehen.

Tunnelpanzer

Sollte sich der Gegner (Mensch oder CPU) in seiner Basis verschanzen, ist der Tunnelpanzer das richtige Mittel dagegen. Er bohrt sich ungesehen vom Kontrahenten durch den Boden und taucht mitten in dessen Basis auf. Da er ein Transportfahrzeug ist, können mehrere Infanteristen herausspringen und wichtige Ziele lahmlegen.





AUS FORSCHUNG UND TECHNIK

Mechs

Die schwer gepanzerten Kampfroboter haben gegenüber Infanteristen den Vorteil, daß sie unempfindlich gegenüber Tiberium sind. Allerdings sind sie teurer in der Herstellung.

HOVERCRAFT

Ein mit Raketen bewaffneter Schwebepanzer, der über Wasser und Abgründe gleiten kann. Ersetzt somit gewissermaßen die Seestreitkräfte aus Alarmstufe Rot und ist unabhängig von den strategisch wichtigen Brücken. Hover Crafts sind aber extrem anfällig gegenüber Ionenstürmen.

Orca Bomber

Schwere Version des bekannten Orca-Jägers, der gegnerische Stellungen bombardieren kann. Sein Nachteil ist die große Schwerfälligkeit, die ihn schon wie den Transporthubschrauber aus *Der Tiberiumkonflikt* sehr anfällig gegenüber Raketenangriffen macht.

Carryall

Dieser mächtige Transporthubschrauber kann beispielsweise Mammuts flott über Abgründe transportieren, wenn der Feind mal wieder eine wichtige Brücke zerstört hat.

Jump-Jet-Interfantrist

Diese Spezialeinheit legt dank des Jet-Packs mit gewaltigen Sprüngen große Entfernungen zurück und kann so überraschend im Rücken des Gegners auftauchen.

Minenwerfer

Dieser spezielle Infanterist kann Minen werfen, die aber bis zu dreimal vom Boden oder von Wänden abprallen, bevor sie explodieren. Damit lassen sich vergleichsweise gefahrlos gegnerische Einheiten „um die Ecke" angreifen.

Cyborg

Diese Spezialeinheiten von NOD sind zu lange in der Nähe von Tiberium aufgewachsen und wurden dadurch genetisch manipuliert. Da sie nur mit Hilfe technischer Implantate leben können, wurden sie so modifiziert, daß sie in Tiberiumfeldern geheilt werden.

Commando Bots

Die neuen Commando-Bots können beispielsweise gegnerische Vehikel klauen, was sie besonders mächtig macht. Deswegen ist in Mehrspieler-Partien immer nur einer von ihnen im Spiel. Erst wenn er zerstört wurde, kann der nächste gebaut werden. Generell gibt es neben GDI und NOD noch eine dritte Fraktion, die sogenannten Überlebenden. Je nach Verhalten des Spielers bieten sie ihre Dienste an, die das Beenden einer Mission erleichtern können.

Züge

Die Eisenbahnen lassen sich zwar nicht bauen, sind aber wichtig für bestimmte Missionen, in denen Sie beispielsweise unbemerkt ein Kommando in das feindliche Lager schmuggeln müssen.

Spione

Diese Spezialisten stehlen zufällig ausgewählte Baupläne aus gegnerischen Maschinenfabriken, damit sie von Ihnen gebaut werden können. Im Multiplayer-Modus können Sie außerdem in ardere Kommunikationszentren eingeschleust werden, um den Chat zwischen den Kontrahenten abzuhören.

Lauscher

Diese Horcheinheiten können entweder wie jedes andere Fahrzeug durch die Gegend bewegt werden und dienen als „Alarmanlage", indem sie etwa auf das Nahen eines Tunnelpanzers aufmerksam machen. Sie können aber auch stationär eingesetzt werden, was ihre Reichweite erhöht, sie aber auch verwundbarer macht.

EVA

EVA wird Sie auch weiterhin mit seiner lasziven Stimme auf wichtige Ereignisse aufmerksam machen. Doch Vorsicht: Der neue NOD-Computer hat nicht nur einige Macken (mehrere Stimmen, spricht in der dritten Person von sich), sondern kann über einen in eine GDI-Basis eingeschleusten Spion EVAs Stimme imitieren und falsche Meldungen streuen.

Ingenieure

Die Ingenieure können zwar wieder Gebäude besetzen, aber nur noch einmal. Außerdem sind sie die einzigen Bots, die zerstörte Brücken reparieren können.

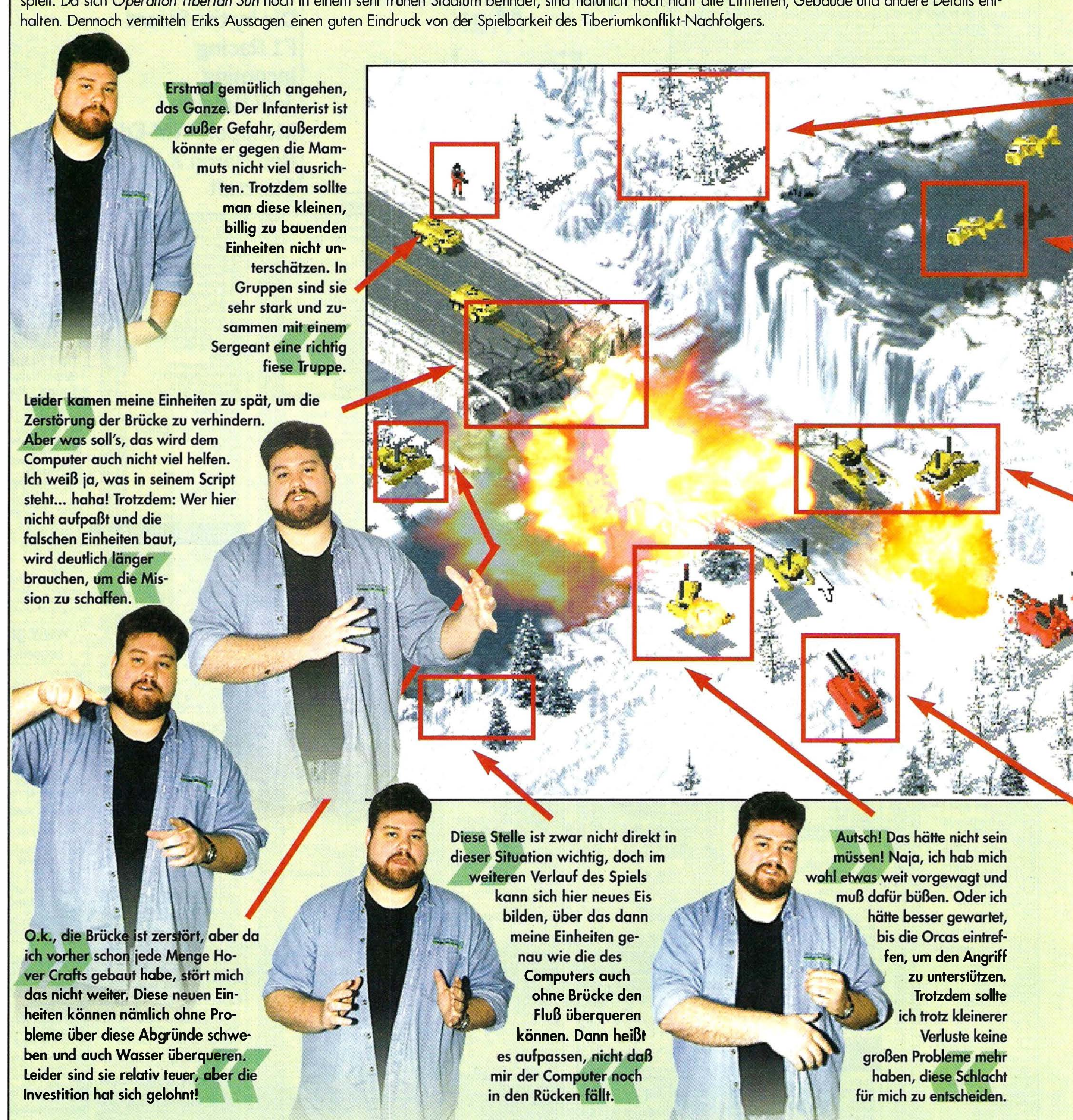
Truppentransporter nicht einbrechen. Fatalerweise gibt es aber noch diese kleinen, wuseligen Einheiten, die so gerne Ihre Gebäude besetzen... Sie sehen schon, die neue Grafik-Engine erfreut nicht nur das Auge, sondern macht auch für Strategen Sinn. Übrigens: Mit dem „Force Fire"-Befehl können Sie auf das zugefrorene Eis feuern – mal sehen, ob dann nicht auch die leichten Einheiten baden gehen. Ein weiterer witziger Umwelteinfluß sind Ionenstürme, die in Solo-Partien zu bestimmten Zeiten über Spieler und Computergegner hereinbrechen, in Multiplayer-Matches dagegen zufällig auftreten. Diese grafisch eindrucksvollen Stürme legen mit einem Schlag sämtliche Hi-Tech im Spiel lahm. Die Hover Crafts knallen auf den Boden und sind bewegungsunfähig, Orcas stürzen ab, Laserwaffen funktionieren nicht mehr und dergleichen. Wer seine Armee mit ausreichend konventionellen Waffen ausgerüstet hat, besitzt dann natürlich entsprechend große Vorteile. Netterweise gibt es zwei Minuten vor dem nächsten Sturm eine Warnung, was oft hektisches Bauen von Panzern und Infanteristen zur Folge hat.

Back to the roots

Weitere strategische Punkte in *Operation Tiberian Sun* sind die Brücken, die oft die einzigen Zufahrtswege zu wichtigen Schauplätzen im Spiel sind. Natürlich können diese mit entsprechender

SO SPIELT SICH OPERATION TIBERIAN SUN

Erik Yeo, Senior Game Designer von *Operation Tiberian Sun*, erklärt anhand dieses Bildes ausführlich, wie sich das neue *Command & Conquer* in der Praxis spielt. Da sich *Operation Tiberian Sun* noch in einem sehr frühen Stadium befindet, sind natürlich noch nicht alle Einheiten, Gebäude und andere Details enthalten. Dennoch vermitteln Eriks Aussagen einen guten Eindruck von der Spielbarkeit des Tiberiumkonflikt-Nachfolgers.



Feuerkraft zerstört werden und müssen dann kostspielig und zeitraubend repariert werden. Erfreulicherweise müssen Sie aber nicht jeden Quadratmeter einzeln mit der Maus wiederherstellen, sondern es genügt ein einziger neuer Befehl. Neben den schon bekannten Betonmauern zum Umgrenzen Ihrer Basis finden Sie im vertrauten Bau-Menü auf der rechten Bildschirmseite den Button für ein automatisches Tor, das Ihre Einheiten passieren läßt und den Gegner aussperrt. Allerdings bleibt das Tor immer ein paar Sekunden offen, so daß unsichtbare Einheiten ungesehen hindurchhuschen könnten. Ebenso hinterhältig ist die Taktik, sich mit dem neuen Tunnelpanzer unter der Mauer so gut wie unsichtbar für den Gegner einen Weg zu buddeln. Ist der Panzer erst einmal in der Basis, stürmen auch schon die Infanteristen aus seinem Innern ins Freie. Natürlich kann man sich auch dagegen schützen, indem man ein bestimmtes Gebäude mit einem bestimmten Zusatz upgradet – das aber kostet wiederum eine bestimmte Menge





DIE VORGESCHICHTE

Operation Tiberian Sun spielt 20 Jahre nach *Der Tiberiumkonflikt*, das im amerikanischen Original ja *Tiberian Dawn* hieß. Nicht ohne Grund: Während das ominöse Tiberium im ersten Teil erst seine verheerende Kraft andeutete, geht im Nachfolger tatsächlich die Sonne auf. Das Tiberium hat sich mittlerweile so stark auf der Erde ausgebreitet, daß sich die GDI-Völker in lebensfeindliche arktische Regionen zurückziehen mußten und sich die NOD-Anhänger unter die Erdoberfläche verzogen. Trotzdem kämpfen beide Parteien weiter um die Vorherrschaft. Die GDI setzt weiterhin auf Hi-Tech und Disziplin, NOD verlagerte das Gewicht noch mehr auf Terrorismus und Guerilla-Taktiken. Übrigens: Das Tiberium hat sich verändert und wächst seitdem nicht mehr einfach so in freier Wildbahn, sondern wird durch immer neue Meteoriten auf die Erde gebracht, bevor es abgeerntet wird. Das schürt die Konflikte zwischen GDI und NOD noch mehr an. Keiner weiß, wo als nächstes frisches Tiberium auftauchen wird...



Westwood konzipiert momentan verschiedene Einheiten. Hier sehen Sie einen Panzer der NOD, der vermutlich nur in einer Zwischensequenz zu sehen sein wird. Es ist aber durchaus möglich, daß diese Einheit noch einmal komplett überarbeitet wird.

an Geld, die vielleicht nicht immer zum richtigen Zeitpunkt zur Verfügung steht. „Das ist alles noch nicht richtig abgestimmt", erklärt Erik Yeo. „Wir werden es solange testen, bis wir sicher sind, daß weder GDI noch NOD irgendwelche unfairen Vorteile haben." Da die Einzelspieler-Missionen noch nicht fertig sind, testen die Westwood-Designer seit Mitte April die Qualitäten der Einheiten und Gebäude in ersten, rudimentären Netzwerk-Partien, um bis Ende Mai genau zu wissen, welche Features endgültig ins Spiel kommen und welche verschoben werden müssen. „Wir werden *Operation Tiberian Sun* sicher nicht mit Einheiten und Optionen überladen. Es wird 14 Fahrzeuge pro Seite geben, das reicht." Erik Yeo erzählt, daß sich das Design-Team schon früh entschlossen hat, *Operation Tiberian Sun* mehr an *Der Tiberiumkonflikt* als an *Alarmstufe Rot* auszurichten. „Ja, wir gehen back to the roots! Das einfache System von *Command & Conquer* und der etwas langsamere Spielablauf gegenüber *Alarmstufe Rot* standen auf den Wunschlisten vieler unserer Kunden", sagt der Senior Game Desinger. Daher wird es auch keine Einsätze mehr im Inneren von Gebäuden geben.
Was haben wir nicht alle immer über die Dummheit der Sammler geschimpft! Bei Operation Tiberian Sun sieht es so aus, als würde dieses Problem endgültig der Vergangenheit angehören. „Wir mußten ohnehin alles neu programmieren, da wir jetzt dieses 3D-Terrain haben", berichtet Erik Yeo. Deswegen wurde auch gleich die Wegfindungs-Routine generalüberholt, so daß jetzt alle Einheiten besser den Weg ans Ziel finden und die Sammler nicht offenen Auges in den Tod schippern. „Wir haben eine Be-

EDITOR

Die gute Nachricht ist, daß es einen Level-Editor geben wird. Die schlechte: wohl erst mit einer Missions-CD. Der Editor, mit dem die Designer die Schlachtfelder basteln, ist zwar enorm leistungsstark, aber ebenso benutzerunfreundlich. „Wir können sowas unseren Kunden nicht zumuten", sagt Erik Yeo. „Da kommt nur Frust auf." Bis alle wichtigen Features des Editors nach ergonomischen Maßstäben optimiert sind, wird also noch viel Wasser den Tiber hinunterfließen.

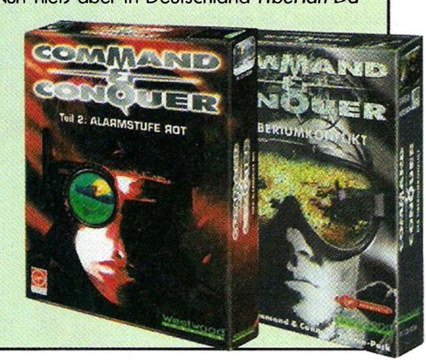




Farbiges Licht wird bei Command & Conquer 3 verwendet, um zum Beispiel Explosionen oder aber auch den Ausfall einer Energieanlage besser in Szene setzen zu können.

TEIL 2 ODER 3

Verwirrung herrscht vor: Ist *Operation Tiberian Sun* nun der zweite oder der dritte Teil von *Command & Conquer?* In den USA ist *Tiberian Sun* ganz einfach der zweite Teil, weil *Command & Conquer: Tiberian Dawn* der erste Teil war – logisch. Nun hieß aber in Deutschland *Tiberian Dawn* auf einmal *Der Tiberiumkonflikt*, und *Alarmstufe Rot* war plötzlich *Command & Conquer 2*. In den USA lief *Red Alert* aber als Prequel zu *Tiberian Dawn*, weshalb *Operation Tiberian Sun* logischerweise dort als *Command & Conquer 2* vermarktet wird, bei uns dagegen als Teil 3 bezeichnet werden muß.



drohungs-Variable eingebaut, die von der Umgebung der jeweiligen Einheit abhängt", erklärt Erik. „Alles über einem Wert von 100 ist zu gefährlich, also wird der Sammler nicht mehr in eine gegnerische Basis fahren oder neben einem Panzerbataillon ernten." Außerdem meldet sich der Sammler, wenn das erreichbare Tiberium abgeerntet ist und es zu gefährlich wäre, weiterzumachen. Die Künstliche Intelligenz des Computergegners hat sich noch drastischer gewandelt. Während bei den beiden anderen *C&C*-Spielen so gut wie alle Aktionen auf Scripts basierten, ist *Operation Tiberian Sun* flexibler. Die Scripts gaben dem Computer beispielsweise vor, welche Gebäude und Einheiten er wann zu bauen hat und wann er angreift. „Jetzt haben wir eine Mischung aus Scripts und Feedbacks. Der Computer sucht sich nicht mehr Einheiten und Gebäude anhand von Scripts aus, sondern je nach den Eigenschaften, die gerade nötig sind. Das erfährt er durch das Abfragen des Spielszenarios, so daß er auch nicht cheaten kann. Er erfährt nur, was er sehen kann", verspricht Erik Yeo. Als erstes wird der CPU-Gegner daher einen Aufklärer bauen und losschicken. Er nimmt aber nicht einen Aufklärer, weil ihm das vorgegeben wird, sondern weil er nach einem Gefährt mit der Eigenschaft „Hohe Geschwindkeit" gesucht hat. „Ich denke, daß dadurch das Spiel lebendiger wird. Die Scripts haben ja wir geschrieben, und manche Spieler brauchen eine Stunde pro Mission, andere dagegen vier Stunden. Wir können aber nicht vier Stunden Spiel als Script festlegen", sagt Erik. Trotzdem werden die Scripts anhand von Multiplayer-Partien bei Westwood solange getunt, bis sie wie die Aktionen eines menschlichen Spielers wirken. Wie die neue KI funktioniert, haben wir anhand von zwei Diagrammen für Sie skizziert (siehe Kasten).
Command & Conquer: Operation *Tiberian Sun* befindet sich derzeit in einem Stadium, in dem viele Features noch geändert werden können, doch sollten Sie anhand unseres Specials schon einen guten Eindruck davon erhalten haben, was Sie ab Herbst um den Schlaf bringen wird. Wir werden Sie weiterhin auf dem laufenden halten.

Florian Stangl ■



»Es wird 14 Fahrzeuge pro Seite geben, das reicht.«
Erik Yeo, Senior Game Designer

DAS MISSION-BRIEFING

Westwood hat die Einsatzbesprechungen kräftig umgekrempelt. Statt daß der Spieler das Geschehen nur aus der Ich-Pespektive verfolgt und von den Vorgesetzten Aufträge erhält, wird er diesmal als Beobachter fungieren. Sie sehen dann Ihrem Alter ego quasi über die Schulter und verfolgen so die Handlung mit. Der Grund: Nach den ersten Missionen wird der Spielercharakter die Entscheidungen über die weiteren Einsätze treffen. Je nach Level wird immer wieder die Radarkarte in der Icon-Leiste ausgeblendet und stattdessen ein Videoclip gezeigt, der auf neue Missionsziele hinweist oder Ihnen wichtige Meldungen übermittelt, anhand derer Sie Ihre weitere Vorgehensweise überdenken sollten. Zusätzlich gibt es nun Primär- sowie Sekundärziele, die Ihnen das Leben leichter oder auch schwerer machen. Ein Beispiel: Auf einer Insel versteckt sich ein NOD-General, den Sie ausschalten sollen. Allerdings weiß der Feind, daß Sie anrücken, außerdem erhält der General durch eine weitere Basis ständig Nachschub an Waffen. Sie können natürlich trotzdem versuchen, direkt zur Insel vorzustoßen und den General zu finden. Oder Sie schalten erst die Radaranlagen aus, um ungesehen vorzudringen, und schneiden die Versorgungswege der NOD-Basis ab. Besondes gute Strategen können auch den kurzen Weg nehmen, doch die längere Route über die Sekundärziele ist deutlich leichter zu bewältigen. Damit hängt auch das



Haben Sie wirklich geglaubt, daß Kane in der Explosion seines Bunkers gestorben ist? Auch wenn die GDI-Anführer davon überzeugt sind, könnte es sein, daß Kane auf irgendeine Art und Weise überlebt hat und wie im Tiberiumkonflikt seinen Anhängern weiterhin Anweisungen erteilt.

Gerücht zusammen, daß die neuen Karten bis zu viermal so groß seien als beim Vorgänger *Alarmstufe Rot*. Tatsächlich werden durch die Sekundärziele manche Karten erweitert, außerdem gibt es versteckte Kartenabschnitte (wenn beispielsweise ein Berg durch Explosionen erschüttert wird und abrutscht) und Nebeneinsätze während einer laufenden Mission, die neue Teile der Karte aktivieren.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Westwood Studios
Beginn	3. Quartal '98
Status	30%
Release	September '98

Vergleichbar mit
Command & Conquer, Total Annihilation

JAGDHAUS

Anno 1602	Siedler 2	Siedler 3
		

Der Waidmann trägt seinen Teil zur Ernährung der Bevölkerung bei.

HOLZFÄLLER

Anno 1602	Siedler 2	Siedler 3
		

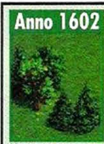
Unentbehrlich für den Häuserbau: Aus den Baumstämmen entstehen Bretter.

TRÄGER

Anno 1602	Siedler 2	Siedler 3
		

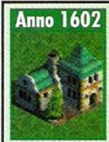
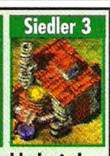
Ihre Arbeiter schleppen das Material von einem Gebäude zum anderen.

VEGETATION

Anno 1602	Siedler 2	Siedler 3
		

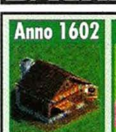
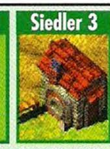
Ähnlich wie beim Vorgänger wiegen sich auch die Siedler 3-Bäume sanft im Wind.

GOLDSCHMIEDE

Anno 1602	Siedler 2	Siedler 3
		

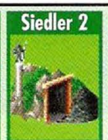
Mit den Münzen aus der Goldschmiede wird die Soldaten-Ausbildung finanziert.

BÄCKEREI

Anno 1602	Siedler 2	Siedler 3
		

Drei Spiele, ein Verfahren: Aus Getreide wird Mehl und anschließend Brot.

BERGWERK

Anno 1602	Siedler 2	Siedler 3
		

Das Erz wird zu Eisen und schließlich zu Waffen und Werkzeugen verarbeitet.

Die Siedler 3

Männleinlaufen

Nach fast einer halben Million verkaufter Die Siedler 2-Exemplare hat Blue Byte den dritten Teil des ungesund süchtigmachenden Aufbaustrategiespiels für den kommenden Herbst angekündigt. Wir enthüllen schon jetzt geheime Features und stellen einen ersten Grafik-Vergleich mit Die Siedler 2 und Anno 1602 an.

Die Siedler – das sind knubbelnasige Männchen, die einzig und allein Ihren Mausklicks gehorchen. Siedler fällen Bäume für den Häuserbau, Siedler holen Eisenerz aus den Bergwerken, Siedler backen Brot und konstruieren Schiffe. Förster, Jäger, Steinmetze, Schreiner, Fischer, Müller, Metzger, Bäcker, Schlosser und Schmiede sind die Säulen, auf denen das Wirtschaftssystem der mittelalterlichen Siedlungen steht. Als Grundlage für den Bau der Häuser dienen nach wie vor Bretter und Steine; Träger bringen das Material zu den Baustellen, wo die Hütten von den Maurern zusammengezimmert werden. Beim Transport fangen auch schon die ersten Unterschiede zu den Vorgängern an, denn das für *Die Siedler 1* und *2* charakteristische Wegesystem verliert weitgehend seine Bedeutung. Die Waren werden jetzt nicht mehr von einem Fähnchen zum anderen per „Ameisenpost" durchgereicht; stattdessen holen sich Boten die Waren beim nächstgelegenen Zulieferbetrieb ab. Wenn also die Windmühle Getreide zu Mehl verarbeiten soll, stiefeln die Träger zum Bauernhof um die Ecke und schleppen die Kornsäcke zur Mühle. Die Fähnchen dienen als Zwischenlagerstation und „Waypoints"; damit lassen sich feste Routen einrichten, zwischen denen die Arbeiter hin- und hermarschieren. Weil Ihre Handwerker schon sehr bald nach Hämmern, Sägen und Äxten verlangen und die Soldaten mit Schwertern und Schilden ausgestattet werden wollen, gehört in jede Siedlung zumindest ein Waffenschmied sowie ein Werkzeugmacher. Eisen stammt aus der Erzschmelze, die von Kohle- und Erz-Bergwerken beliefert wird; für die Ausbildung des Militärs werden Goldstücke fällig. Mit Hilfe von Gesteinsproben stellen ausgesandte Geologen fest, wo es Gold- oder Erzadern gibt.



Neues Kampfsystem

Zu den wenigen unbefriedigenden Aspekten von *Siedler 2* gehörte das Militär, da Ihnen kein direkter Einfluß auf Ihre Soldaten zugestanden wurde. In der Praxis bedeutete das, daß Sie beispielsweise Krieger nicht direkt anwählen und zu einem Ziel schicken konnten. Stattdessen mußten Sie über Menüs die Rekrutierungsrate (wie viele Zivilisten sollen zu Soldaten ausgebildet werden?), das Verhalten (aggressiv oder defensiv), die Angriffsstärke und die Besatzung der Wachtürme und Burgen einstellen. Das wird sich mit *Die Siedler 3* ändern: Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel darf man nun gezielt Einheiten markieren und damit feindliche Siedlungen attackieren. Zu Beginn jeder Mission ist die Karte noch abgedunkelt und erhellt sich erst nach und nach, indem Sie Erkunder losschicken und Ihr Territorium durch die Errichtung militärischer Gebäude erweitern. Wie die Mini-Map verrät, ist das gesamte Gebiet in einzelne Sektoren unterteilt, die Sie nach und nach Ihrem Reich einverleiben. Bisher beschränkten sich die Missionsziele auf das Erreichen eines Portals oder das Unterwerfen der Konkurrenten. Konkrete Aufgaben (Kontrolle über bestimmte Regionen, Errichtung eines aufwendigen Gebäudes etc.) machen *Die Siedler 3* wesentlich abwechslungsreicher als die ersten beiden Teile.

Die niedlichsten Siedler aller Zeiten

Kenner stellen auf den ersten Blick fest, daß Grafik und Animationen noch stärker auf Drolligkeit getrimmt wurden. Statt handgezeichneter Gebäude verteilen sich nun gerenderte Bauwerke auf die Gouraud-geshadete Landschaft; Bäume, Pflanzen, Häuser und Figuren wirken derart plastisch, als wären sie aus Knetmasse modelliert. Zugunsten eines noch höheren Detail-

reichtums sind die Siedler etwas in die Höhe geschossen und wirken daher bei gleicher Auflösung größer als ihre Kollegen aus dem zweiten Teil. Anders als bei *Anno 1602* berücksichtigt die Grafik-Engine – wie schon bei *Die Siedler 2* – mehrere Höhenstufen; Bergwerke werden also tatsächlich im „Gebirge" aufgestellt, und Steigungen beeinflussen die Geschwindigkeit der putzigen Geschöpfe. Farbenpracht und Überblick werden durch bis zu 1.024x768 Bildpunkte und HiColor-Grafik (65.000 Farben) gewährleistet; wenngleich es sehr wahrscheinlich mehrere Zoomstufen geben wird, läßt sich die Ansicht nicht drehen.



Kleiner Grenzverkehr: Wie in Die Siedler 2 (links) kennzeichnen Marksteine den Verlauf der Fronten. Kommen Ihre Krieger den feindlichen Linien zu nahe, greift die Konkurrenz zu den Waffen und wehrt sich gegen diese unverschämte Provokation.

Die Siedler 3 online

Schmerzlich vermißt in *Die Siedler 2*: ein Mehrspieler-Modus (sieht man mal von der umständlichen Splitscreen-Option ab). Die üppigen Multiplayer-Features in *Anno 1602* zwingen Blue Byte zum Nachziehen – Netzwerk-Unterstützung ist daher obligatorisch, und nicht nur aus diesem Grund werden die Siedler von MS-DOS auf Windows 95 umziehen. Im dritten Teil siedeln erstmals bis zu vier Spieler parallel, gehen Bündnisse ein und teilen sich nicht nur Warenbestände, sondern auf Wunsch auch den Blick auf erkundetes Terrain. Da sich der Siedler-Hersteller in letzter Zeit ohnehin verstärkt als Online-Pionier unter Deutschlands Spielmachern profiliert (*Extreme Assault, Incubation, Game, Net & Match*), wird man in Mülheim an der Ruhr alles dafür tun, um *Die Siedler 3* ins World Wide Web zu bringen.

Editor serienmäßig?

Wenngleich es noch keine Screenshots von der Benutzeroberfläche gibt, so sind dennoch erste Details durchgesickert: Die bislang sehr schmale Iconleiste wandert vom unteren an den linken Bildschirmrand und beherbergt nun unter anderem die Gebäude-Auswahl und sämtliche Statistiken, die ähnlich gründlich ausfallen wie beim Vorgänger. Das aus *Die Siedler 2* bekannte „e-Mail-System" informiert Sie über erfreuliche und weniger erfreuliche Vorkommnisse (Beispiel: Bergwerk ausgebeutet). Aller Voraussicht nach gehört diesmal sogar ein Szenario-Editor zum Designen eigener Landschaften von vornherein zum Lieferumfang. Priorität hat aber das eigentliche Spiel; sollte sich die Entwicklung eines benutzerfreundlichen Editors wie schon beim Vorgänger verzögern, wird Blue Byte ein entsprechendes Utility erst mit der unvermeidlichen Zusatz-CD-ROM anbieten. Sie möchten über *Die Siedler 3* auf dem laufenden bleiben? PC Games wird in den nächsten Monaten ausführlichst über die Entwicklung dieses Programms berichten. Für die kommende Ausgabe planen wir beispielsweise eine umfangreiche *Die Siedler 3*-Reportage – inklusive neuer Detail-Informationen, exklusiven Interviews mit den Programmierern und natürlich vielen frischen Screenshots.

Petra Maueröder ■



Militärische Gebäude wie dieser Wachturm erweitern Ihr Territorium. In solchen Inselwelten sind Sie auf Schiffe und Boote angewiesen.



Der „Nebel des Krieges" zwingt zum Auskundschaften der Karte. Links oben erkennt man die Mini-Map, die neuerdings in Sektoren unterteilt ist.



FACTS

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Blue Byte
Beginn	3. Quartal 1997
Status	80%
Release	Oktober 1998

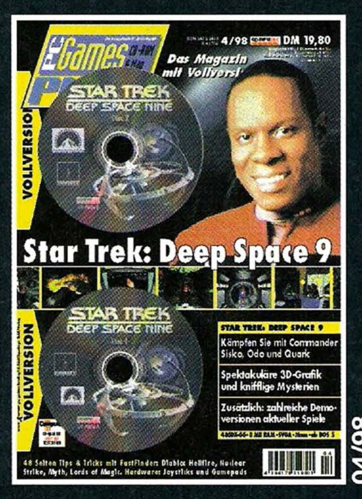
Vergleichbar mit

Die Siedler 2, Anno 1602



Die Siedler 3 (obere Leiste) wird eine ähnliche Vielfalt an liebevoll animierten Handwerkern und Soldaten bieten wie der Vorgänger (unten). Was bislang noch aufwendig per Hand gezeichnet wurde, entsteht heutzutage mit Render-Software.









Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES PLUS 03/98 mit CD-ROM	AUSVERKAUFT	
❒ PC GAMES PLUS 04/98 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES PLUS 05/98 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

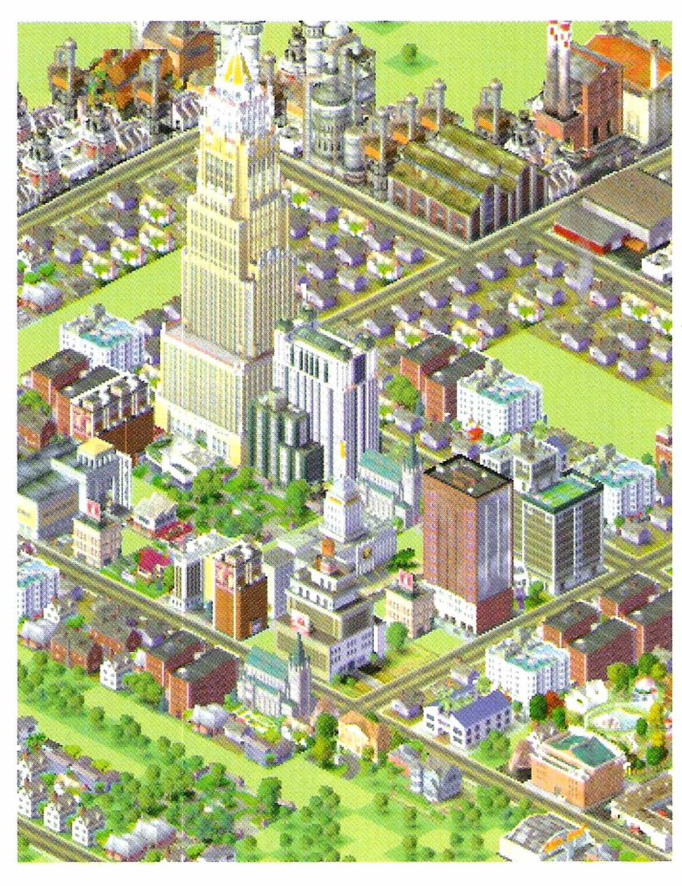
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

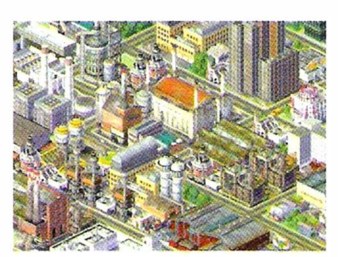
SimCity 3000

Stadtgespräch

Maxis macht den berühmten Städtesimulator fit fürs nächste Jahrtausend: Nachdem die wahnwitzige Idee einer „echten" 3D-Engine (wir berichteten) fallengelassen wurde, orientiert sich SimCity 3000 an den Stärken des Vorgängers. PC Games hat die Fakten und versorgt Sie mit bislang unveröffentlichten Screenshots.



Seit fast einem Jahrzehnt fasziniert die unwiderstehliche Mischung aus Modelleisenbahn-Optik und selbsterklärendem Spielprinzip ein Millionenpublikum: Sorgfältig verlegt man Straßen, richtet Geschäftsviertel ein, legt hier einen Park an, baut dort ein Kernkraftwerk, bekämpft randalierende Film-Monster und schaut fasziniert zu, wie Flugzeuge über dem Airport kreisen. An diesen Eckpfeilern gediegener Feierabend-Unterhaltung wird sich auch mit *SimCity 3000* nichts Fundamentales ändern. Erklärtes Ziel der Entwickler-Crew: den Fans neben attraktiver Grafik vor allem mehr Einfluß auf Gebäude und einzelne Bereiche einer Stadt zu bieten – *SimCity 3000* soll mehr sein als das Abstecken von Baugrundstücken und Verteilen von Polizeistationen. Die bisherige Unterteilung in Wohn-, Industrie- und Gewerbegebiete mit jeweils hoher oder niedriger Dichte wird weiter aufgesplittet und sieht jetzt auch landwirtschaftliche Regionen und Bergbau vor. Neue Verkehrsmittel (Taxis, Magnetschwebebahnen) und kommunale Einrichtungen (Müllabfuhr) ergänzen die Infrastruktur.





Reingezoomt: In der Nahansicht erkennt man sogar, wie einzelne Fahrzeuge auf den Straßen entlangtuckern.

Ansichtssachen

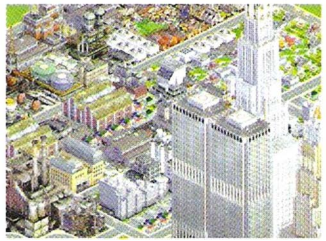
„Was id Software und CORE Design schaffen, können wir doch schon lange...". Könnt Ihr eben nicht: Daß die Programmierung einer ordentlichen 3D-Engine anscheinend doch nicht ganz so einfach ist, mußte erst kürzlich das von blindem Ehrgeiz getriebene Maxis-Team einsehen. Kleinlaut wurde Anfang des Jahres öffentlich eingestanden, daß die monatelange Arbeit an schwenk-, zoom-, rotier- und begehbaren Städten im Windows 95-Papierkorb gelandet ist. Offizielle Begründung von Maxis: Die modernen PCs sind zu langsam. Inoffizielle Vermutung von PC Games: Die 3D-Engine war zu langsam. Nicht zuletzt ist das Konzept sicher auch an der alles andere als positiven Resonanz des E3-Fachpublikums gescheitert. Aus dem „SimCity 3D"-Ansatz wurde also doch wieder ein 2D-Spiel mit isometrischen Landschaften und mehreren Höhenstufen; all die gerenderten Gebäude (mehr als 300), Fahrzeuge und Landschaften liegen wie gehabt als Bitmap-Grafiken vor. Entscheidender Unterschied zum Vorgänger: Jedes Bauwerk hat ab sofort vier Seiten. Hört sich für Außenstehende mäßig revolutionär an, ist für *SimCity 2000*-Fans aber ein echter Segen: Wo einem beim Drehen der Ansicht stets ein und dieselbe Front eines Gebäudes entgegenlachte, offenbaren sich jetzt erstmals Hinterhöfe mit Mülltonnen, Wäscheleinen und Komposthaufen.



Lebende Sims! Auf den Boulevards der Metropolen können Sie Passanten beim Spazierengehen beobachten.

Eine Metropole nach Maß

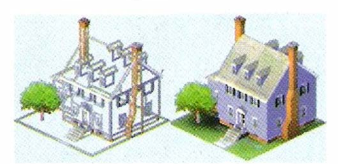
Die neue Benutzeroberfläche orientiert sich stark an Windows 95-Standards: Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Gebäude klicken, öffnet sich eine Menüleiste, in der Sie diverse Einstellungen vornehmen können – und das geht weit über die „Ich benenne das Fußballstadion nach unserem Bolzplatz"-Funktion von *SimCity 2000* hinaus. Mit Hilfe sogenannter „Mikrosimulatoren" stellen Sie Benzinpreise ebenso ein wie Flugpläne und die Anzahl der Polizisten pro Station. Bei den Restaurants werden Sie sogar entscheiden können, ob es sich um ein Lokal mit asiatischer, italienischer oder indischer Küche handelt. Wer sich nicht um jede Kleinigkeit persönlich kümmern möchte, überläßt ungeliebte Aufgaben den neuen „Assistenten", die Ihnen zum Beispiel das Festlegen der Steuersätze abnehmen. Berater für verschiedene Ressorts (Umwelt, Verkehr, Finanzen,



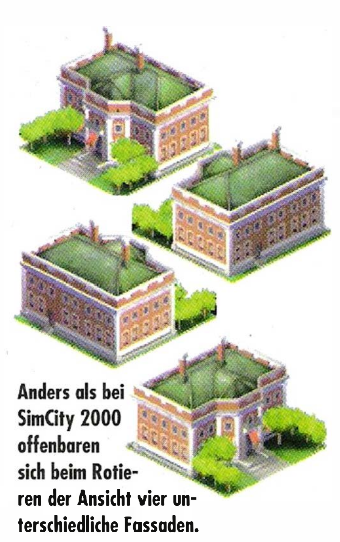
Sehenswürdigkeiten wie das World Trade Center (im Vordergrund) belohnen erfolgreiche Stadtväter.



Schulen, Villen, Einkaufszentren, Kirchen: Über 300 verschiedene Gebäude umfaßt die SimCity 3000-Bibliothek bereits in der Grundausstattung.



Die Drahtgittermodelle wurden mit realistischen Texturen versehen.



Anders als bei SimCity 2000 offenbaren sich beim Rotieren der Ansicht vier unterschiedliche Fassaden.

Kultur, Wirtschaft etc.) melden sich zu Wort, wenn die Bürger über verstopfte Straßen oder Arbeitslosigkeit klagen. Dank der Diagramme, Übersichten und dem bekannten Abfragewerkzeug entgeht Ihnen nichts – bei einem sprunghaften Anstieg der Bevölkerung sollten Sie vielleicht den einen oder anderen zusätzlichen Kinderspielplatz im Budget einplanen. Anders als in *SimCity 2000* werden die Aktionen der Bürger nicht mehr einfach hochgerechnet; stattdessen kalkuliert das Programm – ähnlich wie Bullfrogs Disneyland-Simulation *Theme Park* – Gemütslage und Verhalten einzelner Personen mit ein. Jeder Nachbarschaftsstreit, jede Zugverspätung, jede Entlassung, jeder Stromausfall, jedes Volksfest hat Auswirkungen auf die Umgebung oder ganze Bevölkerungsgruppen, ganz zu schweigen von den mannigfaltigen Katastrophen (Erdbeben, Sintfluten, Flugzeugabstürze, Wohnhausbrände etc.), die in schöner Unregelmäßigkeit über Ihre Metropole hereinbrechen.

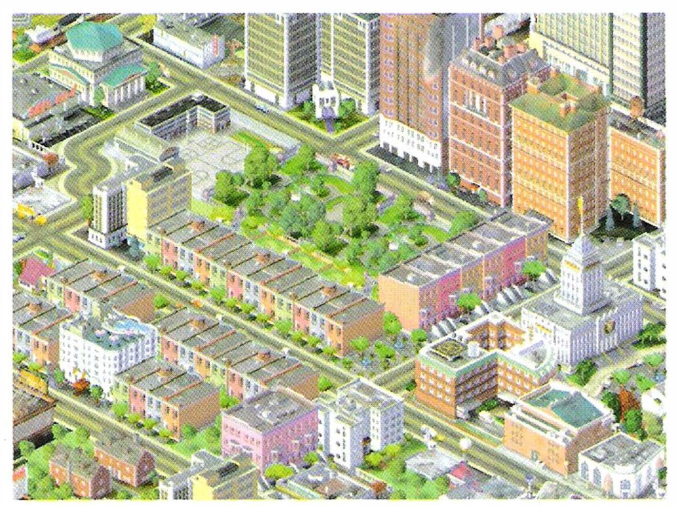
Unsere Stadt soll schöner werden

In den *SimCity 3000*-Städten ist der Bär los: Hunderte von 3D-Autos, -LKWs und -Passanten ersetzen die hin- und herflitzenden Pixel aus *SimCity 2000*. In der höchsten der fünf Zoomstufen werden Sie beobachten können, wie Ihre „Sims" über die Bürgersteige flanieren, in Supermärkten einkaufen, mit dem Bus zur Arbeitsstelle fahren oder in den Parks Enten füttern. All das trägt dazu bei, daß die Spielgrafik stärker als bisher als Seismograph für die Entwicklung einer Stadt genutzt werden kann. Die schmucke 65.000 Bonbonfarben-Grafik (zum Vergleich: *SimCity 2000* brachte es auf 256 Farben) wird – je nach Hardware-Ausstattung – in 640x480 oder 800x600 Bildpunkten präsentiert. Statt schlichtem Farbpaletten-Durchwechseln beherrscht die Engine seit neuestem „richtige" Animationen: Wehende Flaggen auf Kaufhäusern, dampfende Fabrikschornsteine, blinkende Kino-Leuchtreklamen, rotierende Satellitenschüsseln und spielende Kids auf den Schulhöfen prägen das Straßenbild. Damit's noch echter ausschaut, wurden die Drahtgittermodelle der gerenderten Häuser mit Texturen abfotografierter Fassaden überzogen.



World Wide Wolkenkratzer

Gute Beziehungen zu den angrenzenden Gemeinden erleichtern Ihnen das Dasein als Bürgermeister: Nachbarstädte (auch außerhalb der sichtbaren Karte) konkurrieren mit Ihnen um lukrative Industrie-Ansiedlungen und Einwohner. Zum Teil darf sogar kooperiert werden: Falls sich die Stadtväter kein eigenes Großkraftwerk leisten können, bezieht man den Strom einfach von der nächstgelegenen Kommune – natürlich gegen Bares. Umgekehrt können Sie überschüssige Kapazitäten (zum Beispiel Trinkwasser) weiterverkaufen. Weil der Mehrspieler-Modus der *SimCity 2000* Netzwerk-Edition auf verhaltene Begeisterung stieß, verzichtet Maxis auf eine Multiplayer-Komponente in *SimCity 3000*. Nicht aber auf Langzeitmotivation via Internet: Von der amtlichen Website **(www.simcity3000.com)** wird man Bauwerke herunterladen können, die einfach ins entsprechende Festplatten-Verzeichnis kopiert werden und fortan in jeder *SimCity 3000*-Stadt Verwendung finden. Maxis wird hauptsächlich berühmte Sehenswürdigkeiten beisteuern, die sowohl als „Belohnung" für städteplanerische Erfolge gedacht sind als auch zur Auflockerung der Skyline dienen. Und natürlich wird Maxis jede Menge kniffliger Missionen zum Download anbieten, in denen Sie zum Beispiel eine Überschwemmungs-Katastrophe bekämpfen oder die darbende Wirtschaft in Schwung bringen sollen. Wer selbst kreativ werden möchte, findet auf der *SimCity 3000*-CD-ROM neben einem Gelände-Editor auch ein Architektur-Tool zum Designen eigener Gebäude, die mit anderen Spielern getauscht werden können.



Bauwerke und Grünanlagen passen sich automatisch der Bevölkerungsdichte an – in der Innenstadt entstehen völlig andere Gebäude als in ländlichen Gebieten und Vororten.

Kein „Summer in the City"

Ein lange Zeit kursierendes Gerücht wurde von Maxis mittlerweile dementiert: Nein, das Wetter wird nicht mitsimuliert, ebensowenig wie Jahreszeiten oder Tag- und Nachtzyklen. Richtig ist allerdings, daß das Bauland mit maximal 256x256 Feldern viermal größer sein wird als das *SimCity 2000*-Areal – Platz genug selbst für anspruchsvollste Vorhaben. Ob *SimCity 3000* noch im Jahr der Aufbaustrategiespiele (*Anno 1602*, *Die Siedler 3*) erscheint? Davon gehen momentan nur die optimistischsten Beobachter aus. Realistische Prognosen deuten auf einen Veröffentlichungstermin im Frühjahr 1999 hin – „pünktlich" zum 10jährigen Jubiläum der *SimCity*-Reihe.

Petra Maueröder ■

FACTS

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Maxis
Beginn	4. Quartal '96
Status	70%
Release	4. Quartal '98

Vergleichbar mit
SimCity 2000



Hostile Waters

Drecksarbeit

Noch vor wenigen Monaten war die britische Spieleschmiede Rage Software nur wenigen Insidern ein Begriff. Mit Titeln wie Striker und Trash-It gelangen den Liverpoolern zwar Achtungserfolge, das mittlerweile 110 Mitarbeiter starke Team hat jedoch weitaus höhere Ziele im Sinn.

Das jüngste Werk *Incoming*, eine grafisch höchst aufwendige Mischung aus *The Hive* und *Thunderhawk*, war dabei erst der Anfang. Mit spektakulären Grafiken und unkompliziertem Gameplay sollen die künftigen Titel Rage Software an die Spitze der europäischen Softwareliga führen. Den Anfang macht *Dead Ball Zone*, ein futuristisches Sportspiel, das große Ähnlichkeiten mit dem Klassiker *Speedball* aufweist. Kurz darauf soll *War of the Worlds* in die Regale gelangen. Das Echtzeit-Strategiespiel orientiert sich an H.G. Wells' Roman *Krieg der Welten*, dessen Hörspielumsetzung in den späten 40er Jahren halb Amerika in Panik versetzte. Für diesen Titel konnte Rage Software angeblich sogar den Musicalstar Jeff Wayne gewinnen, dessen Soundtrack das Spiel musikalisch untermalen soll. Mit *Ruud Gullit Striker* hat man ein weiteres Sportspiel in der Entwicklung. Die Fußballsimulation, die wiederum größten Wert auf schnelle Grafik und einfaches Handling legt, hat mit seinem Atari-Vorfahren nur noch den Namen gemein. Noch bis Weihnachten dieses Jahres will das Studio in Birmingham an naturgetreuen Bewegungen der Spieler arbeiten. Mit *Hostile Waters* wagt es Rage Software jedoch erstmals, auch spielerisch eigene Wege zu gehen. Für diesen Titel, der endgültig den Durchbruch bringen soll, wird daher ein immens großer Aufwand betrieben.

»Hostile Waters verkörpert alles, was in HighTech-Spielen wichtig ist. Dennoch ist die Technik nicht nur Selbstzweck.«
Zafar Qamar, Programmierer

Hostile Waters ist ein actionbetontes Spiel, das über malerischen Landschaften und Wasserflächen kriegerische Auseinandersetzungen inszeniert. Die zahlreichen, Fahrzeuge, Waffen und Einheiten wurden in eine Grafik gehüllt, die bereits jetzt atemberaubend aussieht. Das Spiel ist eine Mischung aus Arcade-Action und einem Schuß Strategiespiel, allerdings möchten die Designer dem Spieler eine umfassende Kontrolle über sämtliche Vorgänge auf dem Schlachtfeld geben. Trevor Williams, der Produzent: „Das Spiel, mit dem ich *Hostile Waters* am ehesten vergleichen würde, ist *Battlezone*, da es im Gegensatz zu *Command & Conquer* aus der Ich-Perspektive gespielt wird. Allerdings hat man gottähnlichere Eigenschaften als in *Battlezone*, wo man einer von vielen Arbeitern ist. Man hat alle Möglichkeiten, um Objekte auf dem Spielfeld zu befehligen und zu bewegen."

Obwohl der Abzugsfinger immer beschäftigt sein wird, soll man sich als Spieler dennoch stets Gedanken über das aktuelle Geschehen und die richtige Taktik machen. Wobei es diese eigentlich nicht gibt, da die Missionen mehrere Ziele besitzen, von denen nicht alle erreicht werden müssen. Mit einer für Strategiespiele sehr kleinen Gruppe von ca. zehn Einheiten gilt es, auf einem Landstrich sämtliche Gegner auszuradieren. Da man das Team zum größten Teil bereits vor Missionsbeginn zusammenstellt, noch bevor man Anzahl und Position der Gegner kennt, wird jeder Spieler ganz eigene Strategien entwickeln müssen. Rage Software legt größten Wert auf diese Vielfalt, da auf diese Weise auch das wiederholte Spielen von *Hostile Waters* seinen Reiz behalten soll.



Die Leistung der Grafik-Engine erlaubt es, dreidimensionale Bäume in den Landschaften aufzustellen. Dichte Wälder sind leider noch nicht möglich.



Wie der Spieltitel bereits andeutet, werden etliche Missionen über Wasser stattfinden. Nur Hubschrauber können die gegnerischen Flugzeugträger erreichen.



Die dekorativen hierarchischen Explosionen wirken wie ein Feuerwerk. Jeder einzelne Feuerstrahl und jeder Partikel muß einzeln berechnet werden.



Zugunsten einer realistischeren Darstellung wurde die Anzahl der Lichteffekte im Vergleich zu Incoming auf das übliche Maß beschränkt.



EXPLOSIONEN

Hostile Waters | Incoming

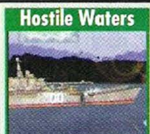




Bei den hierarchischen Explosionen zerbirst das Objekt in immer kleinere Teile, die nach kurzer Zeit explodieren.

GEBÄUDE

Hostile Waters | Incoming

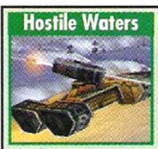




Die Gebäude und Schiffe sind zwar groß, Detailversessenheit kann man den Designern jedoch nicht vorwerfen.

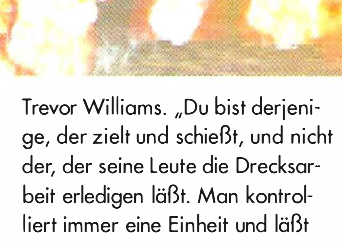
FAHRZEUGE

Hostile Waters | Incoming





Die Fahrzeuge bestehen in Hostile Waters aus mehreren Objekten. Schäden werden jeweils einzeln berechnet.



Sogar ein Ressourcen-Management wird enthalten sein, allerdings beschränkt sich dieses auf das Einsammeln eigener und gegnerischer Wracks. Nur mit den so erlangten Mitteln kann man sich während der Mission neue Einheiten kaufen. Ein wichtiges Merkmal ist das breite Sortiment, aus dem man die Mitglieder seines Teams wählt. Jets, Hubschrauber, Panzer und einiges mehr stehen zur Auswahl, wobei jede Einheit spezielle Vor- und Nachteile besitzt. Abhängig von der Effizienz, mit der man die Angriffe durchführt, wird man nach jeder Mission mit neuen Technologien belohnt. Da sich die Missionen an die Spielerstärke anpassen sollen, wird man aber auch mit modernsten Mega-Waffen auf harten Widerstand treffen. „Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf dem Ziehen am Abzug", betont Trevor Williams. „Du bist derjenige, der zielt und schießt, und nicht der, der seine Leute die Drecksarbeit erledigen läßt. Man kontrolliert immer eine Einheit und läßt sich von den anderen Einheiten unterstützen, indem man ihnen sagt, was sie zu tun haben. Zu jeder Zeit kann man in ein neues Fahrzeug wechseln, um wichtige Aufgaben selbst zu erledigen. Dennoch sind die anderen kein Kanonenfutter, da man nur zehn oder zwölf Einheiten besitzt. Die angreifenden Streitkräfte werden sehr groß sein, sie werden Dir also gehörig in den Arsch treten."



Auch ohne Ausbildung wird man in seine Flugzeuge wechseln können. Das einfache Flugmodell ermöglicht solche Stunts.

> **»Die Vielfalt der Missionen und die unterschiedlichen Ziele erzeugen das tiefe und reizvolle Gameplay.«**
> *Trevor Williams, Produzent*

In dem Wissen, daß eine gute Storyline viel zum Spielspaß beitragen kann, hat Rage Software den Roman- und Drehbuchautor Warren Ellis verpflichtet. Um seine künstlerische Freiheit nicht zu beeinträchtigen, wurden Ellis nur die Fähigkeiten der Grafik-Engine und das geplante Spielprinzip beschrieben. Die Hintergrundgeschichte sowie die Entwicklung der Story im Laufe des Spiels kann sich der Autor daher nach eigenem Geschmack ausdenken. Erst wenn diese Phase zur Zufriedenheit aller Beteiligten abgeschlossen ist, setzen sich die Spieldesigner wieder an ihre Computer und gestalten die Missionen. Damit sie bis zu diesem Zeitpunkt beschäftigt sind, feilt man bei Rage Software noch an der Grafik-Engine. Zwar wird *Hostile Waters* grundätzlich auf den Routinen basieren, die bereits bei *Incoming* verwendet wurden, die verbesserte Physik, neue Lichteffekte und komplett neu gestaltete Explosionen machen jedoch das Umschreiben des Codes unumgänglich.

Harald Wagner ■
Derek dela Fuente ■



Die grauen Wasserflächen sind animiert. Der Wellenschlag hat aber ebensowenig Einfluß auf das Spiel wie die zahlreichen Nebel- und Blendeffekte.

FACTS

Genre	Action-Strategie
Hersteller	Rage Software
Beginn	2. Quartal '97
Status	80%
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Battlezone, Armor Command

Moto Racer 2

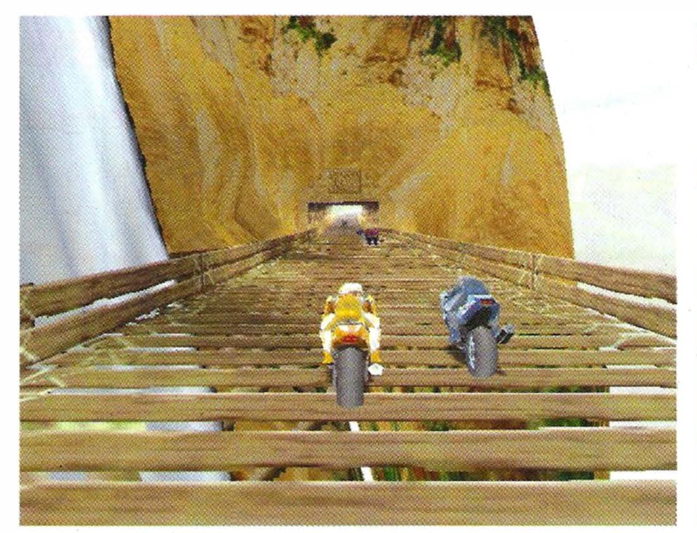
Heizgerät für heiße Tage

Mit Moto Racer gelang Delphine Software eine der wenigen großen Überraschungen des vergangenen Sommers. Die Franzosen schufen ohne große Vorankündigung das bis dato schnellste und realistischste Motorrad-Rennspiel. Der große Erfolg verlangt natürlich nach einem Nachfolger, doch in dem mittlerweile heiß umkämpften Marktsegment bleibt nicht mehr viel Raum für echte Innovationen.

Objektiv betrachtet war *Moto Racer* eigentlich kein Rennspiel der Spitzenklasse. Für die vielen Motorräder, aus denen der Spieler wählen konnte, gab es gerade einmal zwei verschiedene physikalische Modelle, die Computergegner zogen relativ feige ihre Bahnen, und nachdem man die Strecken auswendig kannte, war der Sieg eigentlich sicher. Der dennoch überragende Spielspaß resultierte aus der hübschen Grafik, den abwechslungsreichen Strecken und vor allem dem Fahrgefühl. Wie kaum ein anderes Rennspiel vermittelte *Moto Racer* ein Gespür für das Verhalten der Fahrzeuge, selbst im Grenzbereich reagierten die Boliden stets auf vorhersehbare Weise. Mit *Moto Racer 2* den Vorgänger zu übertrumpfen, dürfte Delphine Software nicht allzu schwer fallen. Doch mit *Redline Racers* und vor allem *Grand Prix 500cc* buhlen weitere Rennspiele um die Gunst des Käufers, so daß sich Delphine ein dickes Pflichtenheft auferlegen mußte.

Nur einer von vielen Punkten ist dabei das verbesserte Gameplay. Laut Projektleiter und Actiondesigner Philippe Chastel soll *Moto Racer 2* mindestens ebenso gut zu steuern sein wie der Vorgänger. Gleichzeitig aber besitzt nun jede Maschine ihr eigenes Fahrmodell, in das auch Parameter wie Gewicht, Aerodynamik und Lastverteilung einfließen. In jedem Fall kann man aus zwei Spielmodi auswählen: Arcade wie bisher oder den Simulationsmodus, der das Fahren der Maschinen ungleich schwerer machen wird. Größten Wert legt Delphine Software auf die „Intelligenz" der Computergegner. Schließlich sollen die Konkurrenzfahrer durch variable Geschicklichkeit





Im fertigen Produkt soll der Wasserfall am linken Bildrand für beeinträchtigte Sicht, Sprühwasser und nasse Straßen sorgen. Auf Holzplanken fährt man recht unbequem.



Am rechten Rand ist zu erkennen, wie die geschlossene und zweidimensionale Waldfläche entlang den geschwungenen Bodenunebenheiten verzerrt wird.

für unbegrenzte Spielbarkeit sorgen. Die Software beobachtet das fahrerische Können des Spielers und paßt je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad die eigene Leistung an. Bei Bedarf wagt der Rechner nun auch unsichere Manöver. Um sich an dem Spieler soll. Vorgefertigte Elemente werden der Gestaltungsfreiheit zwar Grenzen setzen, gleichzeitig aber dafür sorgen, daß unfahrbare Strecken gar nicht erst entworfen werden. Für die Aufmachung der Landschaften sorgt anschließend die Software, die auf Wunsch des Anwenders eine karge Wüste oder eine idyllische Landschaft un-



Die Computergegner werden geschickter und kämpferischer sein und sich an das Verhalten des Spielers anpassen.
Philippe Chastel, Designer

oder an virtuellen Gegnern vorbeizumogeln, wird durchaus ein Ausritt in die Botanik riskiert. Da auch die computergesteuerten Maschinen den Gesetzen der Physik unterworfen sind, kommen momentan nicht allzu viele am Streckenziel an – die richtige Mischung aus Wagemut und Vernunft muß Delphine Software noch finden.

Moto Racer 2 entwickelt sich eindeutig weg vom Actionspiel und hin zur Simulation. Dennoch bleibt das bewährte Spielprinzip erhalten, für das auf die Nachbildung echter Rennstrecken verzichtet wird. Anstatt den Hockenheimring zu vermessen, gestaltet Delphine eigene Straßen- und Offroadkurse, die den spielerischen Belangen eher gerecht werden. Zusätzlich zu den zahlreichen Rennstrecken wird ein Editor mitgeliefert werden, der dem Spieler die Gestaltung völlig neuer Streckengeometrien ermöglichen ter die Strecke legt. Jeder auf diese Weise gefertigte Rennkurs wird multiplayerfähig und via Datenträger weiterzugeben sein.

Da das Auge mitfährt, haben die Designer einen hohen Aufwand betrieben, um die Landschaft mit glaubwürdigen Texturen zu überziehen. Bereits für einige ältere 3D-Spiele wurden Fotografien von Bäumen, Felsen und Mauern digitalisiert. Die geringe Auflösung dieser Spiele hatte allerdings zur Folge, daß die fotografierten Texturen letztendlich unrealistischer aussahen als handgemalte. Im Vertrauen auf die Leistung moderner Grafik- und Beschleunigerkarten wagt es Delphine dennoch, wieder auf Fotografien zu setzen. Das Resultat sind ausgesprochen schöne Bilder, die man bei langsamer Fahrt bewundern kann. Ob aber die harten Strukturen bei Tempo 250 nicht zu statisch wirken, wird sich erst in einigen Monaten zeigen.

Auch die von vielen Spielern ungeliebten Wettereffekte stehen bislang nur auf dem Pflichtenheft. Nasse und verschneite Straßen sind angekündigt, ebenfalls Nebel und die obligatorische Nachtfahrt. Die Sicht und natürlich auch die Bodenhaftung der Maschinen sind entsprechend eingeschränkt. Von den technisch verwandten Grafikeffekten sind bereits einige zu begutachten: Rauch, Front- und Heckbeleuchtung, Linseneffekte sowie Rutsch- und Bremsspuren sorgen dafür, daß *Moto Racer 2* alle zeitgemäßen Effekte bieten kann. Zusätzlich werden bis dato in diesem Genre ungebräuchliche Techniken verwendet, um die Qualität und den Realismus der Darstellung zu verbessern. Die „Particle Projection" genannte Flugbahnberechnung fester und flüssiger Objekte soll dem Spieler Sand und Schlamm auf das Visier werfen und beim Ritt durch spritzende Wasserpfützen die Sicht nehmen. Um all dies in einer vernünftigen Geschwindigkeit auf den Monitor zu bringen, wird eine flotte Grafikkarte zu den Hardwarevoraussetzungen gehören. Die Software ist dabei nicht wählerisch und spricht die Hardware ausschließlich über DirectX an. Spezielle Versionen, beispielsweise für 3D-Grafikchipsätze von 3Dfx oder Matrox, wird es nicht geben. 3D wird auch im Soundbereich geboten werden, sofern die Soundkarte dafür ausgestattet ist.

Einen wichtigen Beitrag zum Fahrgefühl wird vermutlich die geplante Force Feedback-Unterstützung liefern. Gerade auf den erneut vorhandenen Offroad-Strecken verschlägt es oftmals die Lenkstange. Während *Moto Racer* solche Vorfälle schlichtweg unter den Teppich kehrte, gestattet das er-



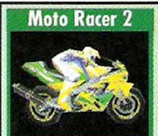
Die Schatten werden in Echtzeit aus der aktuellen Fahrzeuglage berechnet. Sämtliche Konkurrenzprodukte liefern schwächere Ergebnisse.

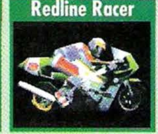
GEBÄUDE



Nur in der unbeschleunigten Version von Moto Racer waren Details in den Landschaftsobjekten auszumachen.

MOTORRÄDER





Obwohl die Bikes in RR aus wenigen Polygonen bestehen, wirken sie durch die Weichzeichnungseffekte plastisch.

FAHRBAHN



In MR2 wurde ein Kompromiß zwischen den harten und den verwaschenen Texturen aus MR und RR gefunden.

weiterte physikalische Modell solche Kunstgriffe nicht mehr. Ein Force Feedback-Lenkrad macht dem Fahrer in einem solchen Fall schnell klar, daß er entsprechend gegenlenken muß. Ob sich weniger gut ausgerüstete Spieler auf die Grafik verlassen müssen, steht noch in den Sternen. Auch bei einem weiteren Feature hält sich Delphine Software noch bedeckt: Es ist ein Multiplayer-Modus geplant, der es vier Spielern ermöglichen soll, an einem einzigen PC gegeneinander zu fahren. Ob dies per Splitscreen geschieht oder eine fliegende Kamera alle Motorräder im Blickfeld behalten wird, war den Entwicklern nicht zu entlocken. Die von DirectPlay angebotenen Multiplayer-Optionen werden in *Moto Racer 2* natürlich ebenfalls enthalten sein. „Es ist der Spielspaß, der letztendlich zählt" berichtet Philippe Chastel, der für die Streckengestaltung verantwortliche Designer. „Dazu gehört bei einem Spiel wie *Moto Racer* vor allem der Geschwindigkeitsrausch." Mit Schikanen übersäte Strecken wird man daher ebensowenig finden wie Hundskurven, die kaum merklich immer enger werden. Statt dessen setzt Delphine Software auf übersichtliche Geraden, langgezogene Kurven und nur wenige anspruchsvolle Streckenpartien. Die unterschiedlichen Motorradtypen und deren Turbofunktion erlauben dennoch – anders als bei realen Motorradrennen – ständige Überholmanöver. Damit beim

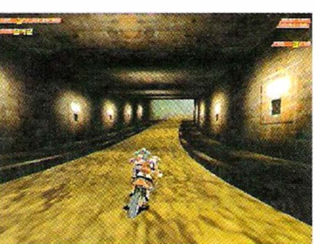


»Der Schwerpunkt wurde auf Qualität und Realismus der Darstellung gelegt.
Denis Mercier, Art Director«

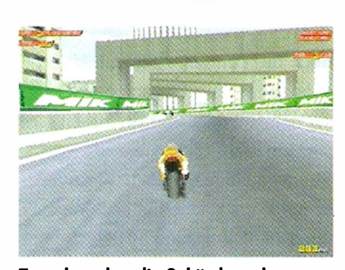
Spieler auch wirklich ein Eindruck von der Geschwindigkeit entsteht, haben die Grafiker einige Tricks angewandt. Beispielsweise werden Wälder (eigentlich tapezierte Mauern) entlang der unterschiedlichen Geländeformen verzerrt. Die schiefen Bäume wirken zwar im Stand recht albern, braust man aber mit 200 km/h an ihnen vorbei, wird der Eindruck der hohen Geschwindigkeit verstärkt. Auch die länglichen und weichgerechneten Bodenstrukturen dienen diesem Zweck.

Sollte die Künstliche Intelligenz letztendlich doch soweit ausgereift sein, daß sie auch auf anspruchsvollen Strecken eine kämpferische und gleichzeitig verantwortungsbewußte Linie fahren kann, wird Delphine wohl entsprechende Strecken nachliefern. Obwohl Anwender mit dem Streckeneditor fast jede real existierende Rennstrecke nachbauen können, plant man die Veröffentlichung von mindestens einer Zusatzdisk. Dennoch sieht das Unternehmen *Moto Racer* nicht in Konkurrenz zu echten Simulationen wie beispielsweise *Grand Prix 500cc*. „Die Mischung aus Action und Simulation wird *Moto Racer 2* einzigartig machen", verspricht Chastel. Da nur noch wenige Monate bis zum endgültigen Release verstreichen werden, darf man annehmen, daß er weiß, wovon er spricht. Als passionierte Motorradfahrer können er und etliche seiner Kollegen die Qualität ihrer Software genau einschätzen.

Harald Wagner ■



Auch wenn der optische Eindruck anderes vermuten läßt, sind die Fahrbahnen der Offroad-Strecken vollkommen flach.



Zwar bestehen die Gebäude noch ausschließlich aus Quadern, die Leistungsfähigkeit der erneuerten Grafik-Egine ist aber bereits zu erahnen.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Delphine Software
Beginn	Oktober 97
Status	60 %
Release	September '98

Vergleichbar mit
Moto Racer, Redline Racers



Force Commander

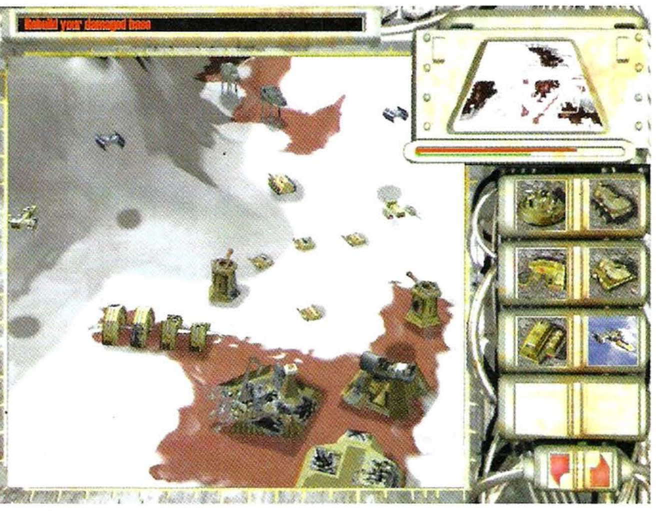
A new Hope

Erlösung für Jedi-Ritter: Das 3D-beschleunigte Echtzeit-Strategical Force Commander ist in der ersten gezeigten Version ein echter Hoffnungsschimmer nicht nur für Star Wars-Fans. Missionen, die sich an der Filmhandlung orientieren, der authentische Look und die eingängige Steuerung sollen Kane-Fans zu Vader-Jüngern bekehren.





Der Kampf um den Eisplaneten Hoth ist einer der Höhepunkte von Force Commander. Eine Schlacht, die man aus dem zweiten Teil der Star Wars-Saga kennt.



Unter dem Schutz von TIE-Bombern nähern sich die riesigen AT-ATs der schon schwer angeschlagenen Rebellenbasis auf Hoth.

Mal ehrlich: Haben Sie sich noch nie während einer Partie *Command & Conquer* bei dem Gedanken ertappt, daß statt GDI und NOD doch Rebellen und Imperium viel schöner wären? Nachdem *Rebellion* wohl kaum einen Ewok aus dem Baumhaus gelockt hat, kommen Strategiefans doch noch auf ihre Kosten. Ob es die Macht von George Lucas persönlich war oder bloße Einsicht, sei dahingestellt. Sean Clark, Projektleiter von *Force Commander*, hatte diesen Traum jedenfalls schon, als er vor vielen Jahren *Dune 2* von Westwood zockte. Jetzt endlich darf er diesen Wunsch verwirklichen, denn LucasArts hat eingesehen, daß es mit *Rebellion* viele *Star Wars*- und Strategiefans arg enttäuschte. Alles wird gut, lautet daher der heimliche Wahlspruch des *Force Commander*-Teams, das mit der allerersten veröffentlichten Version schon für Vorfreude auf die fertige Version sorgt, die irgendwann im Herbst erscheinen soll. Wir haben *Force Commander* für Sie schon mal unter die Lupe genommen.

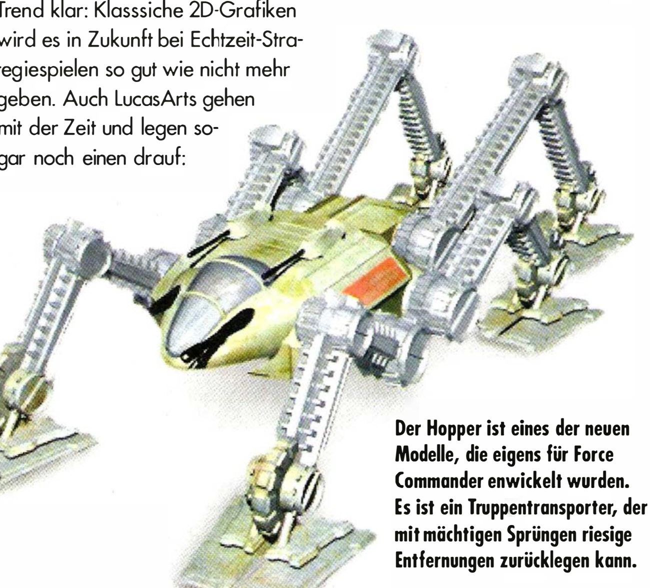
Die Schlacht auf Hoth

Worum es bei *Force Commander* geht, dürfte wohl jedem klar sein, der die Filme gesehen hat. Die Missionen (voraussichtlich je 15 für Imperium und Rebellen) reichen von der Handlung des ersten Teils über *Das Imperium schlägt zurück* bis zu *Rückkehr der Jedi-Ritter*. Natürlich stellt sich gleich die Frage, wie die Designer die Story der Filme, die überwiegend von Weltraumkämpfen getragen wird, auf diverse Planeten übertragen wollen. Sean Clark und seine Mannen haben deshalb auf einen einfachen Trick zurückgegriffen. „Der Spieler ist eine Art Oberkommandierender, der gewissermaßen für Luke und Leia die Drecksarbeit erledigt. Er kommandiert die Bodentruppen, die bestimmte Ereignisse in den Filmen vorbereiten." Konkret bedeutet das, daß Sie zum Beispiel auf Yavin eine Operationsbasis erkämpfen müssen, bevor der heroische Angriff auf den Todesstern am Ende des ersten Teils beginnt. Selbstverständlich war dies nie im Film zu sehen oder auch nur im Drehbuch geplant. Dennoch hätte es so passieren können, während beispielsweise Luke Skywalker auf Tatooine erstmals auf R2D2 und C3PO trifft. Die wenigen Bodenschlachten der Zelluloid-Vorlage werden natürlich trotzdem nicht fehlen, schon gar nicht einer der Höhepunkte aus *Das Imperium schlägt zurück*. Der legendäre Kampf um den Eisplaneten Hoth wird sogar mehr als nur eine Mission umfassen. *Force Commander* enthält zwei Kampagnen für Rebellen und das Imperium und ist generell in mehrere Kapitel eingeteilt, die jeweils auf anderen Planeten stattfinden. Sollten Sie jetzt befürchten, daß das Spiel mit den Rebellen beispielsweise auf Hoth zur Farce gerät, da das Imperium ohnehin gewinnt, kann Sean Clark Sie beruhigen: „Man muß nur die Missionen richtig designen", erklärt er. „Natürlich verlieren die Rebellen diese Schlacht, aber wenn der Spieler die Basis lange genug bis zur Flucht hält, ist es trotzdem ein Sieg – wie im Film!"



Force Commander versetzt Sie sogar nach Alderaan, bevor der Heimatplanet von Prinzessin Leia im ersten Star Wars-Film zerstört wurde.

Angesichts von *Command & Conquer: Operation Tiberian Sun* und dessen neuer 3D-Engine ist der Trend klar: Klasssiche 2D-Grafiken wird es in Zukunft bei Echtzeit-Strategiespielen so gut wie nicht mehr geben. Auch LucasArts gehen mit der Zeit und legen sogar noch einen drauf: Wo Westwood noch auf reines Software-Rendering zurückgreifen, setzen die Kalifornier ganz selbstverständlich 3D-Grafikkarten mit mindestens 4 Megabyte RAM voraus. Nein, nicht 4 Megabyte reiner Tex-



Der Hopper ist eines der neuen Modelle, die eigens für Force Commander enwickelt wurden. Es ist ein Truppentransporter, der mit mächtigen Sprüngen riesige Entfernungen zurücklegen kann.

REBELLION IM ÜBERBLICK

Rebuild your damaged base

Hier erscheinen verschiedene Meldungen, die Sie über wichtige Ereignisse wie Angriffe oder Probleme mit dem Energiehaushalt informieren.

Die AT-ATs besitzen zwar eine enorm hohe Feuerkraft, sind aber sehr langsam und eignen sich deshalb am besten gegen stehende Ziele.

Diese schweren Panzer erinnern am ehesten an die Mammuts aus Command & Conquer. Sie sind stark, aber sehr teuer.

Hier erhalten Sie den nötigen Überblick über das rotierende und zoombare 3D-Gelände. Ob die Karte zoombar ist, steht noch nicht fest.

Der Tie-Bomber ist eine beliebte Waffe des Imperiums. Feststehende Gebäude und langsame Fahrzeuge sind am anfälligsten gegen Luftangriffe.

Die Ähnlichkeiten zu Command & Conquer sind hier unübersehbar. Mit einem simplen Klick wird die gewünschte Einheit gebaut.

Das einzige Mittel der Rebellen, um Bodeneinheiten des Imperiums gezielt zu bombardieren. Sind aber extrem teuer zu bauen.

Auch hier bleibt LucasArts konventionell. Wie gewohnt lassen sich manche Gebäude erst dann bauen, wenn andere schon in Betrieb sind.

Ohne die aus den Filmen bekannten Energieerzeuger geht gar nichts. Sie müssen vor allem vor feindlichen Angriffen geschützt werden.

Die kleinen Panzer der Rebellen sind relativ wendig, aber offensivschwach. Sie eignen sich am besten als flotte Aufklärer.

Anders als in den Filmen können die Lasertürme der Rebellen die riesigen Walker des Imperiums zerstören – es dauert nur lange.

turspeicher sind gemeint, sondern mindestens 4 MByte insgesamt sollen reichen. Direct3D muß Ihre Karte aber in jedem Fall unterstützen; über native Versionen wird derzeit noch nachgedacht. Die Investition scheint sich aber zu lohnen, wie die noch sehr frühe Version von *Force Commander* zeigte. Im Gegensatz zu *Operation Tiberian Sun* dürfen Sie nämlich das 3D-Gelände bei einer festen Auflösung von 640x480 Pixeln und 16 Bit Farbtiefe beliebig drehen und auch zoomen, um mehr Übersicht zu erhalten oder die detaillierten Einheiten aus der Nähe zu bewundern. Die Höhenunterschiede in der Landschaft werden sich auch auf die Reichweite und Treffsicherheit Ihrer Einheiten auswirken und somit eine strategische Bedeutung erhalten. Deshalb erinnert *Force Commander* optisch eher an *Myth* als an den Westwood-Konkurrenten, wobei die Spielbarkeit sich eher an der Strategie-Referenz aus Las Vegas orientieren soll. Dafür dürften die sehr ähnliche Steuerung und der standardmäßige Bildschirmaufbau sorgen. Derzeit feilen Sean Clark und sein 21köpfiges Team aber noch an diesen Einzelheiten, bevor voraussichtlich erst im Juni das Design endgültig feststehen wird. Bislang sind auch noch keine optischen Spezialeffekte eingebaut, so daß sich über deren Qualität nur spekulieren läßt. Angesichts der 3D-Karten-Unterstützung sind aber durchaus filmreife Explosionen und Schlachtszenen zu erwarten. Die Qualität der gerenderten Zwischensequenzen ist auf jeden Fall schon atemberaubend.

„Der Spieler erledigt gewissermaßen für Luke und Leia die Drecksarbeit.“
Sean Clark, Projektleiter

Neue Einheiten und Gebäude

Wer aufmerksam mitgelesen hat und die Filme kennt, dürfte spätestens jetzt stutzig werden: Wie soll denn ein Strategiespiel mit so wenigen Einheiten funktionieren? Zählt man die bekannten Fahrzeuge aus der kultigen Trilogie zusammen, hat der typische GDI-General doch deutlich mehr Panzer in der Garage geparkt. Die mächtigen AT-ATs, die zweibeinigen AT-STs, Snowspeeder, Speeder Bikes und





Diese beiden Bilder zeigen dieselbe Szene aus verschiedenen Perspektiven. Die 3D-Engine von Force Commander setzt zwar zwingend eine gute 3D-Karte voraus, dafür dürfen Sie aber die Ansicht stufenlos drehen und zoomen.

ein paar Reittiere – mehr kam in dem Filmen eigentlich nicht vor. Ein entsprechend umfangreiches Nachschlagewerk mit passenden Vehikeln imperialer Blechdengler oder aufständischer Karosserieschrauber existiert auch nicht, so daß ein Blick ins Archiv von George Lucas fällig war. Garry Gaber, der die künstlerische Leitung des Projekts hat, studierte mit seinem Team die gesammelten Entwürfe aus den 70er und 80er Jahren, sah sich die Filme noch unzählige Male an, um ein besseres Gefühl für das Design zu bekommen, und entwarf schließlich mit Hilfe von Papier und Bleistift neue Modelle. Diese wurden dann aufwendig gerendert und anschließend ins Spiel eingebaut. In *Force Commander* werden Sie völlig neuartige Panzer, Schwebefahrzeuge und eine erweiterte Palette von Walkern zu sehen bekommen. Nicht zu vergessen sind die bekannten Y-Wings und TIE Bomber, die mit verheerenden Bodenbombardements für Panik beim Gegner sorgen können. Über 100 Einheiten sind so entstanden, die es nahezu vollständig bis ins Spiel schaffen werden. „Das ist noch nicht endgültig beschlossen", erzählt Sean Clark, „wir wollen erst das Gameplay austesten, um zu sehen, wieviele Einheiten Sinn machen." Außerdem soll keines der Vehikel durch ausgewogene Vor- und Nachteile so überlegen sein, daß es als Super-Kampfmaschine alle anderen Einheiten plattmachen kann.

Wasserdampf und Minen-Kampf

Auch *Force Commander* kommt nicht ohne Ressourcen-Management aus. Welchen Rohstoff Sie benötigen, wird aber vom jeweiligen Planeten abhängen, auf dem Sie sich gerade befinden. Auf Tatooine gewinnen Sie Wasser mit Hilfe der Wasserdampf-Evaporatoren (ja, über die hat sich Luke damals immer so aufgeregt), wogegen Sie auf dem Planeten Kessel in Minen schürfen – eben jene Minen, vor denen C3PO seinen Freund R2D2 immer gewarnt hatte. Dadurch sollen die verschiedenen Planeten nicht nur einfach eine andere Farbe aufweisen, sondern auch spielerisch unterschiedlich sein, erklärt Sean Clark. Zum Thema Künstliche Intelligenz gibt es aufgrund des sehr frühen Stadiums noch nicht viel zu sagen, sieht man von vollmundigen Versprechungen der Marketing-Abteilung einmal ab. Dennoch wirkt *Force Commander* nicht wie der Versuch, die *Rebellion*-Pleite mit einem schnell zusammengeschusterten Produkt zu übertünchen. Die Grafik-Engine ist zwar Hardware-hungrig, sieht aber auch sehr vielversprechend aus, und die geschickte Anbindung an die Story der drei Filme dürfte Motivations-Grund genug sein. Das eigentliche Missionsdesign und die Künstliche Intelligenz werden aber letzten Endes die beiden Knackpunkte sein. Hier haben Westwood doch deutlich mehr Vorsprung und Erfahrung. Wer weiß, vielleicht zaubern Sean Clark und sein Team ja noch ein paar ähnliche Asse aus dem Ärmel wie seinerzeit Han Solo?

Florian Stangl ■



Eine der erstklassigen Zwischensequenzen zeigt, wie relativ schwache Rebellenpanzer einen imperialen Walker durch einen Canyon jagen. Dummerweise weiß der AT-ST-Pilot aber genau, wo seine Kameraden warten...



Einheiten wie dieser Landeplatz für Flugeinheiten sehen für Rebellen und das Imperium gleich aus. Einzig die Logos und einige Texturen werden verändert und lassen die Rebellen-Gebäude heruntergekommener aussehen.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	LucasArts
Beginn	Oktober '97
Status	60%
Release	3. Quartal '98

Vergleichbar mit
Command & Conquer, Myth, Dark Reign





In Turok 2 sind Dinosaurier wieder Ihre ärgsten Widersacher. Die prähistorischen Raubtiere wirken jetzt noch brillanter, Polygone lassen sich kaum noch ausmachen.

Turok 2: Seeds of Evil

Der letzte Mohikaner





Explosionen sollen in Turok 2 noch spektakulärer aussehen als im Vorgänger.

Mehr als nur ein Abklatsch: Turok bekommt im Herbst einen Nachfolger, der durch zahlreiche Verbesserungen auf dem Nintendo 64 die Actionkrone verteidigen und auf dem PC erstmals erringen soll. Wir konnten uns schon einmal einen ersten Eindruck von diesem ehrgeizigen Vorhaben verschaffen.



Nebeleffekte werden in Turok 2 nicht mehr dazu verwendet, um Probleme im Bildaufbau zu kaschieren. Nur in Gegenden mit hoher Luftfeuchtigkeit wird es noch Nebel geben.

Turok, der Konsolenheld, war Acclaims großer Wurf 1997. *Turok*, das PC-Spiel, war dem Original zwar ebenbürtig, doch der Erfolg wollte sich nicht im selben Maße einstellen – die Konkurrenz war hier härter. Härter im wahrsten Sinn des Wortes...
Turok 2: Seeds of Evil läßt schon durch den Titel erahnen, daß es diesmal auch hier etwas derber zur Sache gehen wird. Das heißt im Klartext, daß der Ruf der Fans nach mehr Action erhört wird: mehr Feind, mehr Ehr'. Natürlich wird man wieder Echsen ausexen dürfen, aber auch neue, noch gefährlichere Gegner, die diesmal vermehrt in Horden auftreten, stürzen sich auf den Spieler. Um den Schalter und ähnliche Objekte sollen nicht nur zahlreicher, sondern auch intuitiver zu bedienen sein, um hier weniger Frust aufkommen zu lassen als beim Vorgänger.
Bereits im ersten Absatz haben wir angedeutet, daß es neue Feinde geben wird. Streng genommen knüpft die Handlung natürlich an den Vorgänger an. Für alle, die die Story des Vorgängers vergessen haben oder die sie noch nie kannten, hier eine kurze Nachhilfestunde in *Turok*-Geschichte. Der Campaigner verbreitete einst Angst und Schrecken im Land und wurde acht Levels und viele tote Hilfsgegner später von der mutigen Rothaut Turok mit einer mächtigen, Chronoscepter genannten Waffe

Gänsehaut-Faktor etwas nach oben zu schrauben, greift das Künstler-Team von *Turok 2* zu düsteren Farben und schmückt die Umgebung mit Bränden und Blutspuren. Auch Soundeffekte und Musik sollen Beklemmung erzeugen, so daß insgesamt eine viel furchteinflößendere Atmosphäre entsteht.
Am Leveldesign werden zahlreiche kleine Veränderungen vorgenommen. Viel mehr versteckte Geheimnisse, damit es immer und immer wieder etwas Neues zu entdecken gibt, und eine Welt, die im Laufe des Spiels wächst. Man wird in Regionen zurückkehren müssen, in denen man bereits früher war, und neue Wege werden sich auftun. So wird der Spieler immer tiefer in das verlorene Land hineingezogen. Er sucht nicht einfach ziel- und planlos umher, sondern sucht immer etwas Bestimmtes, sei es eine Waffe, sei es ein Schlüssel. Wie das geht, haben *Legend of Zelda* und *Mario 64* mit großem Erfolg vorexerziert – diese dramaturgische Technik aus Bonbon-Land will Acclaims *Turok*-Team nun in dunkleren Gefilden einsetzen. Da hätten wir also mehr Action, mehr Feinde, mehr Abenteuer – und mehr Fallen übrigens auch. Die Anzahl der versteckten Gemeinheiten wird hochgefahren, und abwechslungsreicher dürften sie auch sein.

zur Strecke gebracht. Weil das Teil viel Schaden anrichten könnte, beschließt Turok, das Chronoscepter zu vernichten, und versenkt es im nächstbesten Vulkan. Leider, und hier setzt Teil 2 ein, beschwört er damit ein neues Übel herauf.
Kaum gerettet, muß also das Land erneut beschützt werden. Die Bedrohung heißt diesmal Primagen und ist ein Außerirdischer, der vor Millionen von Jahren mit seinem Raumschiff ankam – einem Raumschiff, von dem das Chronoscepter ein winziger Bestandteil ist. So schließt sich der Kreis, doch die Story geht weiter. Die Seeds of Evil sind die mächtigsten Verbündeten des Primagen und damit die natürlichen Feinde eines edlen Helden wie Turok. Wie edel das Spiel selbst ist, werden Sie in *PC Games* erfahren, sobald wir mehr wissen.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Acclaim
Beginn	September '97
Status	50%
Release	September '98

Vergleichbar mit
Turok, Hexen 2, Unreal

Shadowman

Schattenspiel

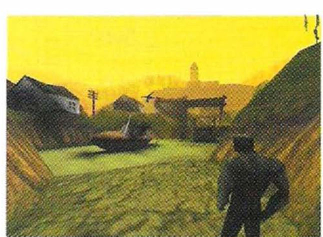
Alle mal kräftig mitgruseln: Acclaim will Gänsehaut erzeugen. Unser Preview enthüllt gut behütete Geheimnisse über Story, Features und Grafik von Shadowman. Da Acclaim mittlerweile seine Comic Division aufgegeben hat, wird Shadowman nach Turok wohl die zweite und letzte Umsetzung werden.

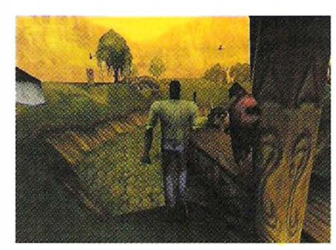
Nettie pflegt den Voodoo-Kult. Nicht, daß die Dame viel mit 3Dfx am Hut hätte – mit okkultem Treiben aber umso mehr. Eines Nachts träumt sie eher schlecht. Sie hat eine Vision der Schattenwelt, der Deadside. In dieser Welt der Toten sind in einer Zitadelle Massenmörder damit beschäftigt, Pläne zu schmieden, wie sie in der Welt der Lebenden ein grausiges Blutbad anrichten können.
Dann ist da noch Mike Leroi, der nach seinem Literaturstudium den Büchern den Rücken zuwandte und sich einen lukrativeren Job suchte: Er wurde Auftragsmörder. Eins und eins gibt drei: Nettie verpaßt Mike ein uraltes Artefakt mit magischen Fähigkeiten, die Shadowmask. Diese haucht ihm Voodoo-Kräfte ein, so daß er nachts oder wenn er die Schwelle zur Deadside überschreitet, zu Shadowman wird, einem mächtigen Herrn der Schattenwelt, der dunkle Zauberkräfte beherrscht. Nettie, Mike und sein Alter ego Shadowman machen sich also daran, unsere Welt vor den Schattenkreaturen, vor wildgewordenen Psychopathen und übellaunigen Zombies, zu schützen. Unterstützung kommt von Jaunty, Netties Gefährtin, einer Schlange mit Totenschädel und einem verdammt irischen Akzent.

Der Spieler kann den diesseitigen Mike, ausstaffiert mit Magnum und Shotgun, und den jenseitigen Shadowman steuern, der seinen Gegnern Voodoo-Zauber um die Ohren knallt.

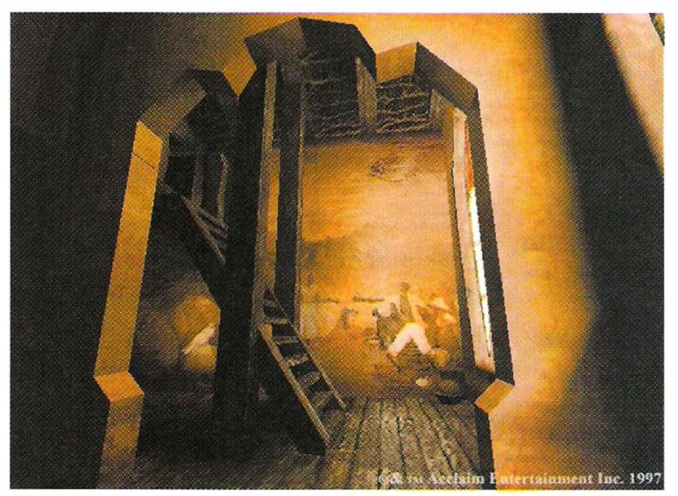
Voodoo-Kräfte und Massenmörder

Gerade letztere versprechen, recht beeindruckend zu werden – sowohl in Bezug auf die Wirkung, als auch was die Optik angeht. Im Laufe der Zeit steigern sich die Fähigkeiten, was auch grafisch in Erscheinung tritt. Die Gestalt Shadowmans verändert sich im Laufe des Spiels, beispielsweise verbessern Tattoos seine Widerstandskraft. Das soll den Spieler mehr in den Helden hineinwachsen lassen. Um zu bestehen, muß Mike alias Shadowman natürlich reichlich Feuerzauber veranstalten, in jede Hand kann und sollte man ihm eine Waffe drücken.
Doch Action ist nicht alles: Um weiterzukommen, müssen Rätsel geknackt werden, die schon mal ähnliche Kopfnüsse wie die von *Riven* oder *Myst* sein können. Hilfen zu deren Lösung sind über das gesamte Spiel verstreut. Geheimnisvolle Muster auf Voodoo-Karten müssen ebenso auf Hinweise abgeklopft werden wie die Wahnträume des gefährlichen Irren Avery Mary. Acclaim redet diesbezüglich von der Analyse des Psychogramms eines echten Serienkillers. Der Aktionsradius des Helden mit zwielichtigem Beruf vergrößert sich im Laufe der Zeit. Neue Voodoo-Kräfte öffnen Wege, die vorher versperrt waren. So müssen Sie immer wieder in be-



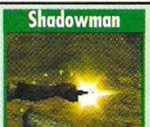
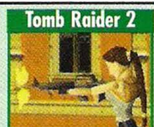


Der Himmel wird in Shadowman wie durch einen gelben Filter dargestellt.



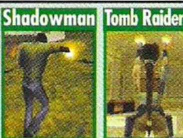
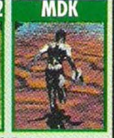
Nomen est omen: Die Präsentation verwendet mehr Schatten als Licht, die meisten Locactions wirken schon aufgrund ihrer spärlichen Beleuchtung sehr unheimlich.

FEUERKRAFT

Shadowman	Tomb Raider 2
	

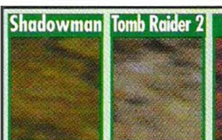
Kleine Details wie umherfliegende Patronenhülsen zeichnen Shadowman aus. Das bietet nicht einmal TR2.

HAUPTFIGUR

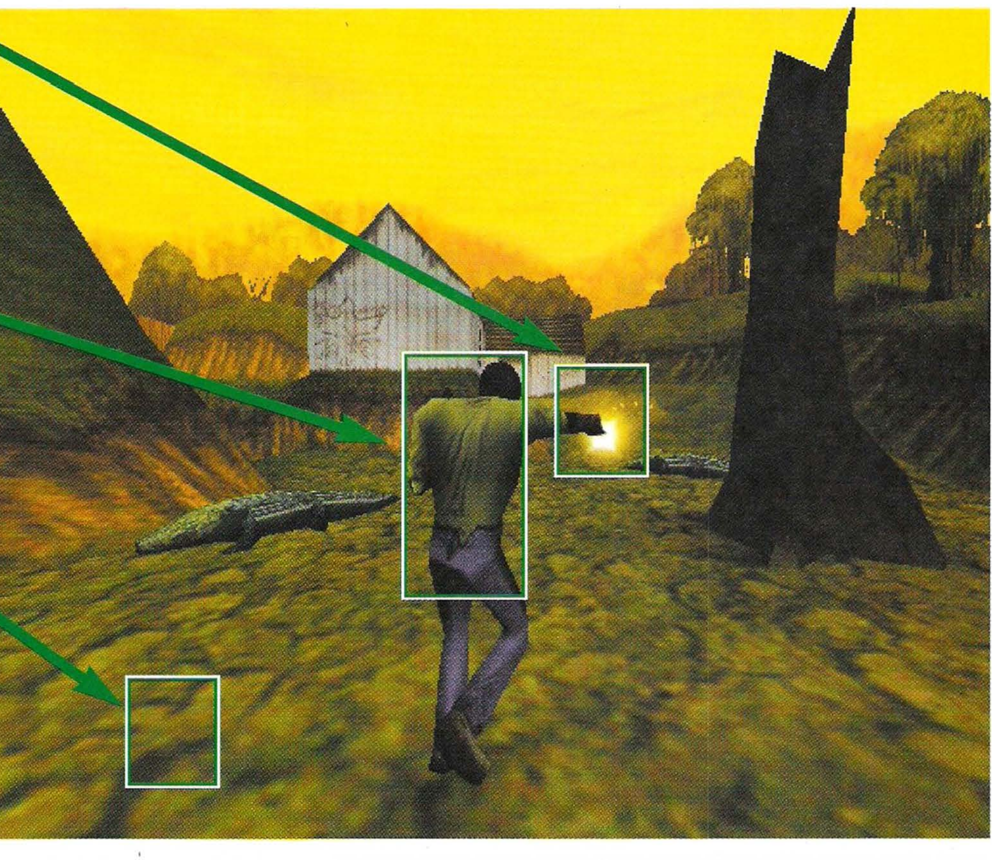
Shadowman	Tomb Raider 2	MDK
		

Kein Charakter ist so perfekt ausgearbeitet wie Lara Croft. Mike macht aber dennoch eine gute Figur.

DIE TEXTUREN

Shadowman	Tomb Raider 2	MDK
		

Die Texturen wirken sehr natürlich, aber weniger sanft und glatt als bei Tomb Raider 2.



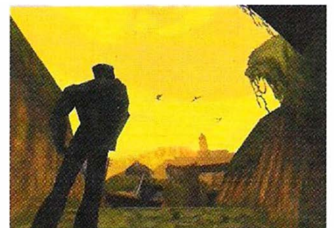
kannte Gegenden zurückkehren, wo sich etwas Neues ergeben haben könnte. Übrigens soll das Spiel auf verschiedene Arten lösbar sein, so daß man, hat man sich einmal durchgekämpft, zurückkehren kann. Vielleicht findet sich dann ja eine andere Möglichkeit, die Gefahren der Deadside zu meistern.

Nicht verschweigen wollen wir übrigens, daß Mike auch ohne Pferdeschwanz sportlich ist wie eine gewisse Lara Croft: Gehen, laufen, springen, klettern, schwimmen, ducken und wegrollen gehört zu seinem Repertoire. Ein Spiel wie *Shadowman* lebt von einer unheilschwangeren, beklemmenden Atmosphäre. Diese, meinen die Designer, leidet, wenn sich Cut-Scenes nicht nahtlos in das Spielgeschehen einfügen. Deshalb setzt man auf Zwischensequenzen, die von der Spiel-Engine kreiert werden – ähnlich, wie man dies aus *Interstate '76* oder *Resident Evil* kennt. Wie gut dies glückt, wird stark davon abhängig sein, welche Grafikqualität die Engine liefert und wie stimmig das ganze Drumherum ist. Sound, Story und Feeling müssen hier perfekt aufeinander abgestimmt sein.

Viele Titel, bei denen die Spielfigur im Bild gezeigt wird, kranken an ungünstigen Kameraeinstellungen. Egal ob *Resident Evil* oder *Tomb Raider*, die automatisch umschaltende Kamera ist oft ein todbringendes oder zumindest nervenaufreibendes Ärgernis, das dem Spiel die Übersicht raubt. Deshalb erlaubt *Shadowman* es Ihnen, die Kamera frei zu positionieren. Die Engine soll so optimiert werden, daß der Spieler ohne Pop-Ups oder Nebel bis zum Horizont sehen kann. Sie unterstützt auch 3Dfx-Karten – also doch auch Voodoo in dieser Hinsicht. Was der Spieler sehen kann, soll ihm gepflegten Grusel bringen. Auf der Deadside säumen Knochen die Wastelands, die Sisters of Blood betreiben einen seltsamen Kult in mysteriösen Tempeln, und ehrfurchtgebietend erhebt sich die Zitadelle, in der die Serienmörder ihre grausamen Pläne schmieden. Doch auch das Diesseits ist nicht ohne. Auf der Seite der Lebenden wartet *Shadowman* mit einer Palette ausgesucht phantasieanregender Locations auf. Sümpfe sind ebenso dabei wie die Mojave-Wüste, ein texanisches Gefängnis und die Nachbildung einer stillgelegten U-Bahn-Station. Diese existiert wirklich, es ist die seit 1937 gesperrte Down Street Station in London.

Ob das fertige Programm dem Spieler tatsächlich wohlige Schauer über den Rücken jagt, werden wir Ihnen sagen, sobald wir eine testbare Version haben.

Andreas Lober ■




Shadowman wird – entgegen vieler Vermutungen – über freie Kamerawahl verfügen.



Wie jeder Superheld, so ist auch Mike von sportlicher Natur: Er kann gehen, laufen, springen, schwimmen, sich ducken und wegrollen oder – wie hier – klettern.

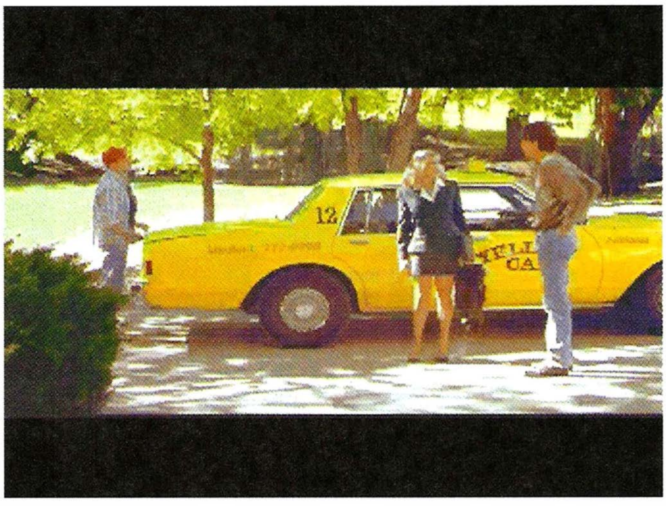
FACTS

Genre	Action
Hersteller	Acclaim
Beginn	April '97
Status	70%
Release	September '98

Vergleichbar mit
MDK, Tomb Raider 2



Das Wohnhaus, in dem die Geschehnisse stattfinden, erinnert an etwas an die Villa aus The 7th Guest. Man navigiert auf ganz ähnliche Weise von Zimmer zu Zimmer.



In – leider etwas grieselig geratenen – Videos wird dem Benutzer ein spannender Erotik-Thriller erzählt: Die hübsche Krankenschwester Kathryn tritt in die Handlung.

Die Versuchung

Sex & Crime

Eine laszive Krankenschwester, ein leidender Ehemann und eine psychisch kranke Mutter sind die Zutaten zu Die Versuchung. Die fesselnde Story um eine psychopathische Dreiecksbeziehung wird mit einer Psychoanalyse des Spielers gewürzt. Des Spielers? Sollte es nicht besser „des Vierten im Bunde" heißen?

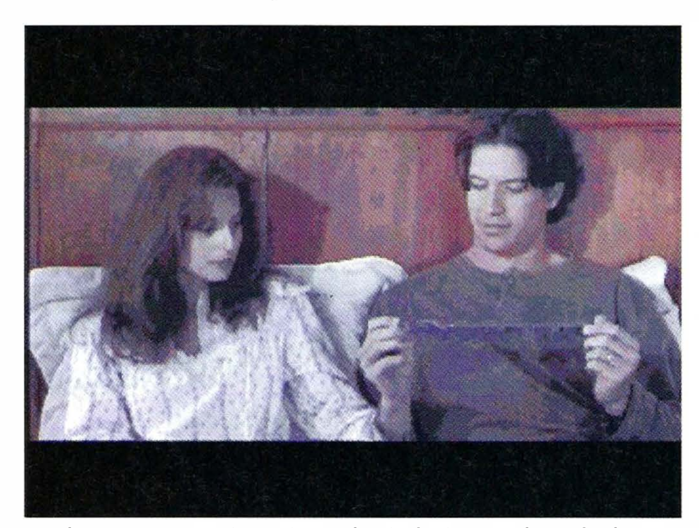
Werfen Sie Ihre Vorurteile über Bord: Dieses Produkt ist einzigartig, fesselnd und alles andere als ein herkömmlicher interaktiver Film. Natürlich kennen wir all die nervigen Produkte von *Dragon's Lair* über *11th Hour* bis *Black Dhalia*, die Videosequenzen mit irgendwelchen Rätseln verquirlen. *Die Versuchung* geht einen gänzlich anderen Weg. Hier müssen Sie keine Rätsel lösen, keine Gegenstände suchen, keine Abenteuer bestehen. Sie sind einfach nur Zuschauer, besser gesagt Voyeur, in einer bedrückenden, spannenden und aufwühlenden Geschichte, deren Verlauf Sie bestimmen. Nicht, indem Sie einen bestimmten Weg vorschlagen, sondern indem Sie Ihre Meinung zu den gezeigten Videos mitteilen und zusätzlich Psychotests absolvieren. Am Ende erleben Sie nicht nur eines von acht verschiedenen Enden, sondern erhalten auch noch eine fundierte und ausführliche Psychoanalyse. Haben Sie immer noch Vorurteile? Lassen Sie sich überzeugen: Im Kollegenkreis kreiste *Die Versuchung* wie ein Joint – wer auch nur davon gehört hatte, wollte es unbedingt spielen.

Intime Einblicke

Zur Geschichte des Films möchten wir Ihnen nicht zuviel verraten. *Die Versuchung* bezieht ihren größten Reiz daraus, daß Sie alle Fragen zum Geschehen und zu sich selbst ehrlich und „aus dem Bauch raus" beantworten. Je mehr Sie über die Geschichte wissen, desto voreingenommener werden Sie, was zu anderen Antworten, einer anderen Handlung und natürlich zu einer anderen Analyse Ihrer intimsten Eigenschaften führt. Apropos intim: *Die Versuchung* handelt zu einem großen Teil von zwischenmenschlichen Beziehungen. Das reicht vom Eltern-Kind-Verhältnis über den Freundes- und Kollegenkreis bis hin zu handfesten Bettgeschichten – sowohl im Film als auch in den teils sehr direkten und persönlichen Fragen. Deshalb unsere Empfehlung: Spielen Sie *Die Versuchung* am besten alleine. Schon die per Sprachausgabe vorgelesenen Fragen können mithörende Kollegen zu den wildesten Spekulationen veranlassen...

Immer nur das eine

Was die Videosequenzen betrifft, muß sich *Die Versuchung* auf der technischen Seite den Vorwurf gefallen lassen, alles andere als zeitgemäß zu sein, dazu sind die schlecht gepackten Filme einfach zu pixelig und farbarm. Die Schauspieler sind dagegen hervorragend ausgewählt und in der deutschen Version erstklassig synchronisiert.



Irgend etwas stimmt zwischen Kathryn und Michael nicht! Wenn der Spieler die Tagebücher und Notizen der Hauptfiguren liest, erfährt er, was zuvor geschehen ist...



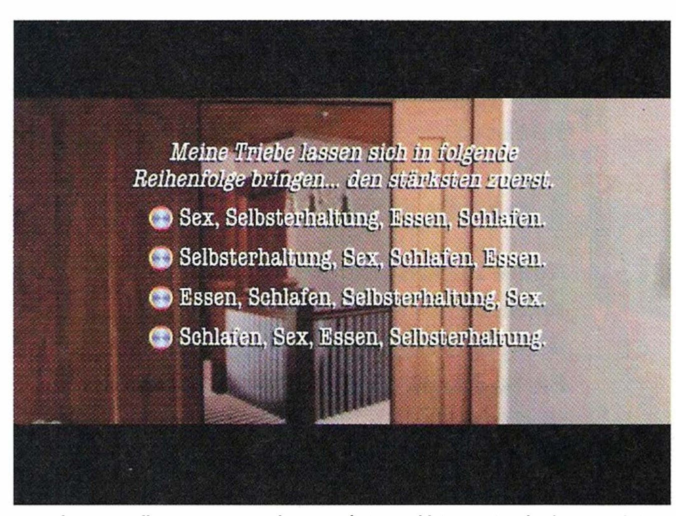
Der Benutzer greift niemals aktiv in den Lauf der Dinge ein. Durch seine Antworten in einer Reihe von Psycho-Tests kann er aber indirekt Einfluß nehmen.

Altmeister John Hurt (*Alien, Privateer: The Darkening*) spielt den Psychiater, der durch die Handlung führt und den Spieler quasi als Assistenten mit ins Geschehen einbezieht. Sie als unsichtbarer Zuschauer haben den Vorteil, mehr zu sehen als die anderen Personen, wie zum Beispiel die Tagebücher der unkonventionellen Krankenschwester Kathryn (Beth Tegarden), des hilflos wirkenden Ehemanns Michael (Michael Esposito) und der zu behandelnden Allison (Marie Caldare), die nach einem Autounfall massive psychische Probleme hat. Alle wirken sehr überzeugend in ihren Rollen, doch das ausgetüftelte Drehbuch läßt die endgültige Wahrheit bis zum Schluß im Dunklen. Um der Lösung trotzdem näher zu kommen, darf der Spieler hemmungslos im Privatleben der drei Beteiligten herumwühlen. Neben den aufschlußreichen Tagebüchern finden Sie Tonbänder, E-Mails, Akten, Briefe oder einfach nur Literatur, die sich größtenteils mit ein und demselben Thema beschäftigt: Sex. Warum, das müssen Sie schon selbst herausfinden. Soviel sei aber schon jetzt gesagt: Heimliche Voyeure und Liebhaber geschickt eingesetzter Erotik werden in jedem Fall auf ihre Kosten kommen.

Sigmund Freud läßt grüßen

Ihre Exkursionen durch das Privat- und Intimleben der vier Hauptdarsteller unternehmen Sie mit der Maus, die allerdings etwas zu träge reagiert. Entweder tingeln Sie in klassischer *7th Guest*-Manier von Raum zu Raum, oder Sie benutzen die komfortablere Karte, auf der Sie die einzelnen Zimmer schneller erreichen. Mit dem Cursor suchen Sie dann alles ab und wissen, daß Sie etwas gefunden haben, sobald der Mauszeiger zu einem Auge wird. Verwandelt er sich dagegen in eine wirbelnde Spirale, wartet ein Psychotest (siehe Kasten) auf Sie, der größtenteils anhand Ihrer Aussagen zu Bildern oder provokativen Sätzen versucht, in Ihr tiefstes Inneres vorzudringen. Zwischendrin haben Sie immer wieder Gelegenheit, die Notizen des Psychiaters zu Ihrem Seelenzustand zu lesen, doch Vorsicht: Diese können irreführend sein und haben nicht unbedingt etwas mit der Psychoanalyse zu tun. Bis Sie aber alle Geheimnisse der vier CDs und zumindest eines der acht Enden gesehen haben, werden im günstigsten Fall rund zehn Stunden vergehen. Drehbuchautor David Wheeler hat ganze Arbeit geleistet. Damit ist *Die Versuchung* aber noch nicht zu Ende: Einen der größten Pluspunkte bezieht dieses ungewöhnliche Produkt aus den oft stundenlangen Gesprächen mit Freunden und Kollegen, die es ebenfalls gespielt haben. „Was hast Du da geantwortet" oder „Was hat Kathryn bei Dir angehabt?" sind Standardfragen von Spielern, die der Versuchung erlegen sind. Trotz der technischen Schwächen ist *Die Versuchung* eine empfehlenswerte Anschaffung für alle aufgeschlossenen PC-Besitzer, die sich für spannende Dreiecksbeziehungen und zwischenmenschliche Tragödien interessieren. Wer Wert auf bessere Grafiken legt, sollte noch etwas warten: Im Spätsommer wird die DVD-ROM-Version erscheinen, die deutlich schärfere Optiken ermöglicht.

Florian Stangl ■



Kein plumper Mallorca-Humor, sondern Freudsche Trieblehre: Anhand sehr persönlicher Fragen erstellt das Programm ein psychologisches Persönlichkeitsprofil des Spielers.

DER PSYCHOTEST

Der Thematische Apperzeptions-Test (TAT) wird von geschulten Therapeuten verwendet, um Einblicke in die maßgeblichen Motivations- und Antriebsfaktoren eines Probanden – in diesem Fall von Ihnen – zu geben. Zu den gezeigten Bildern soll der Proband anhand spontaner Assoziationen eine Geschichte erzählen, was Rückschlüsse auf seine Persönlichkeitsstruktur erlaubt. In *Die Versuchung* wurde der TAT etwas abgewandelt, da Sie hier keine Geschichte erzählen können, sondern anhand von vorgegebenen Antworten die Ihnen entsprechende anklicken.



Thematischer Apperzeptions-Test: Was erkennen Sie auf diesem Bild? Etwa ein Callgirl?



FACTS

Genre	Interakt. Film
Hersteller	Aftermath
Beginn	2. Quartal '97
Status	Unwichtig
Release	Mai '98
Vergleichbar mit	–

Unreal

Real oder Unreal?

Nachdem uns Jay Wilbur vergangenen Monat eindrucksvoll demonstrierte, daß Unreal auf dem besten Weg ist, Wirklichkeit zu werden, konnten wir für diese Ausgabe die offizielle Beta-Version unter die Lupe nehmen. Wie weit ist die Entwicklung denn nun tatsächlich vorangeschritten, an welchen Punkten wird momentan noch gearbeitet?

Diesmal möchten wir uns mehr mit der technischen Seite von *Unreal* beschäftigen. Obwohl sich die Designer natürlich nicht absolut festlegen lassen wollen, geben sie dennoch einige aussagekräftige Statements ab. Mark Rein erläuterte erst kürzlich in einem offenen Brief, welches System für verschiedene Auflösungen nötig wird. Um Unreal mit 640x480 Bildpunkten spielen zu können, führt kein Weg an einem Pentium II vorbei – eine Grafikkarte mit einem Chipsatz von 3Dfx vorausgesetzt. Generell unterstützt die aktuelle Version lediglich Voodoo und PowerVR, zu Direct3D und allen anderen Karten möchte man sich noch nicht definitiv äußern. Die Programmierer betonen aber immer wieder, daß es durchaus möglich ist, daß Direct3D erst durch einen Patch unterstützt wird. Diese Vorgehensweise hängt mit der Philosophie von Epic Megagames und dem Entwickler Digital Extremes zusammen: Nur wenn das Spiel absolut absturzsicher läuft, wird es ausgeliefert. Sollte sich also bei den Tests herausstellen, daß die Unterstützung von Direct3D zu kleineren Problemen führen kann, so wird man zunächst darauf verzichten und daran solange weiterarbeiten, bis es schließlich zur vollen Zufriedenheit funktioniert. „Momentan tüftelt ein externes Unternehmen an der Direct3D-Version. Wir wissen, daß Karten mit Riva128-, i740- und Rendition-Chipsatz weit verbreitet und sehr leistungsfähig sind, und wir werden sie auch integrieren – aber wahrscheinlich nicht zum Release, sondern ein wenig später."

Verschiedene Faktoren

Doch zurück zur Prozessorleistung. Welche Performance kann man denn mit einem Pentium 166, 32 MB RAM und einer Voodoo-Karte erwarten? „Die meisten modernen Grafikkarten bieten Zwischenauflösungen mit 400x300 und 512x384 Bildpunkten an. Im Vergleich zu 640x480 gibt es optisch kaum Un-



DIE BETA-VERSION

Die Beta-Version, die wir vorab spielen konnten, verfügte über 40 Level, die einzeln im Verzeichnis Maps ausgewählt werden konnten. Es bestand allerdings auch die Möglichkeit, das Spiel komplett am Stück durchzuspielen, allerdings funktionierte die Speicherfunktion noch nicht einwandfrei und einige Level bzw. Monster waren einfach noch zu schwer.



Dieser Deathmatch-Level hat es in sich. Zwei langezogene Brücken ziehen sich durch das gesamte Areal - das gibt unangenehmen Scharfschützen Gelegenheit, sich hartnäckig und dauerhaft zu verschanzen.



Ein Level kurz nach dem Beginn des Spiels. Ein Skaarjwarrior studiert eine Übersichtskarte des Raumschiffs. Noch hat er den Spieler nicht bemerkt, man kann sich vorbeischleichen.

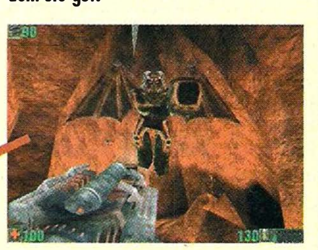
Maps

Datei Bearbeiten Ansicht ?

Name	Größe	Typ
ArizaDM.unr	807 KB	Unreal Level
Bluff.unr	4.660 ...	Unreal Level
Chizra.unr	8.325 ...	Unreal Level
Dark.unr	4.245 ...	Unreal Level
DASA.unr	7.152 ...	Unreal Level
DeathfanDM.unr	209 KB	Unreal Level
DECK16DM.unr	410 KB	Unreal Level
Dig.unr	8.403 ...	Unreal Level
DMSplash.unr	458 KB	Unreal Level
Entry.unr	38 KB	Unreal Level
extreme.unr	5.794 ...	Unreal Level
ExtremeBeg.unr	832 KB	Unreal Level
extremedark.unr	4.234 ...	Unreal Level
ExtremeEnd.unr	1.31[illegible] ...	Unreal Level
FHub1.unr	4[illegible]05 ...	Unreal Level
FHub2a.unr	[illegible].706 ...	Unreal Level
FHub2b.unr	961 KB	Unreal Level
FHub2c.unr	682 KB	Unreal Level
Fhub3.unr	4.796 ...	Unreal Level
FHub3a.unr	4.830 ...	Unreal Level
FHub7.unr	1.453 ...	Unreal Level
ISVDeck1.unr	3.596 ...	Unreal Level
ISVKran.unr	8.989 ...	Unreal Level
MorbfanzaDM....	1.451 ...	Unreal Level
MorbiasDM.unr	436 KB	Unreal Level
MorbiasKTC.unr	431 [illegible]	Unreal Level
NALIC.unr	[illegible]02 ...	Unreal Level
NaliLord.unr	501 KB	Unreal Level
QueenEnd.unr	887 KB	Unreal Level
Ruins.unr	6.367 ...	Unreal Level
SkyCaves.unr	2.023 ...	Unreal Level
SkyDM12.unr	1.568 ...	Unreal Level
SkyTown.unr	4.178 ...	Unreal Level



In diesem Level treffen Sie auf ein kleines Dorf der Nali. Diese absolut friedfertigen Bewohner stehen Ihnen mit Ausrüstungsgegenstände hilfreich zur Seite - vorausgesetzt Sie behandeln sie gut.



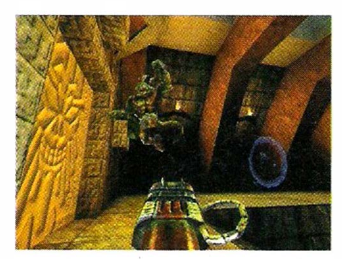
Ein fliegender Nalilord, der sich für die dunkle Seite entschieden hat, greift Sie mit einer Laserkanone an. Jeder Schritt muß in diesem Gefecht sitzen, unten befindet ein Lavastrom.

terschiede, nur die Geschwindigkeit ist sehr viel höher.", meint Mark Rein und verweist auf ein kleines Rechenbeispiel: „640x480 Bildpunkte ist gleichzusetzen mit 307.200 Pixeln pro Frame. 512x384 ergeben lediglich 196.608 Pixel und damit über ein Drittel weniger als mit der höheren Auflösung." Wir haben anhand der aktuellen Version ebenfalls ein paar Tests angestellt und es stimmt wirklich: Ein Unterschied zwischen 512x384 und 640x480 Bildpunkten ist optisch nicht festzustellen, lediglich auf Screenshots wirken einzelne Monster ein wenig unscharf – das ist aber im Spiel natürlich nicht der Fall.

Maßgeblichen Einfluß auf die Leistung hat das zur Verfügung stehende RAM. Unter 32 MB ist *Unreal* zwar irgendwie spielbar, ernsthaft über den Kauf des Produkts sollte man aber nicht nachdenken. „Wenn man sein System aufrüsten will, gibt es momentan wirklich keine günstigere Möglichkeit als RAM nachzukaufen. RAM ist billig zur Zeit und macht alles ein wenig flüssiger.", betont Mark Rein. Und tatsächlich ist bei ersten Tests mit *Unreal* auffällig, daß die teilweise bis zu zehn Megabyte großen Level komplett in den Speicher geladen und dort entpackt werden – innerhalb einer Mission wird nicht nachgeladen. Der Unterschied zwischen 32 MB und 64 MB RAM wird deshalb auch überdeutlich spürbar, denn abhängig davon, können wesentlich mehr Daten gleich zu Beginn des Levels entpackt werden. Bei weniger Speicherplatz wird dieser Vorgang nach und nach während des Spiels vorgenommen, es kommt zu unschönen Rucklern und Aussetzern. Mark Rein wird in seiner Argumentation sehr konkret: „Ich glaube, daß Spieler mit 32 MB RAM nicht realisieren, wieviel Müll sie eigentlich ihrem System zumuten: permanente Virusprogramme, lächerlich große Bildschirmhintergünde und Bildschirmschoner fressen RAM förmlich auf. Außerdem bin ich mir sicher, daß Windows 98 noch mehr RAM benötigen wird als Windows 95. Man sollte also noch vorsichtiger und kleinlicher mit solchen Programmen und kleinen ‚Verzierungen' des Desktops umgehen."



Ein angeschlagener Skaarjwarrior auf der Flucht. Perfekt animiert sucht das Alien eine sichere Zuflucht.



Fast alle Monster können gehen, laufen, rennen, springen, sich hechten und abrollen. Das macht sie so unkalkulierbar.

Abschließend läßt sich sagen, daß *Unreal* ohne 3D Grafikkarte kaum über Auflösungen von 320x400 Bildpunkten hinauskommen wird – und das setzt schon einen sehr schnellen Prozessor und eine Referenzkarte im 2D-Bereich voraus. Wir haben *Unreal* auf einem Pentium 200 mit 64 MB RAM und einer Voodoo-Karte nahezu komplett durchgespielt und Geschwindigkeitsprobleme sind nur gelegentlich aufgetreten. Aber es handelte sich auch noch nicht um den finalen Code, Änderungen sind daher nicht nur möglich, sondern vielmehr höchstwahrscheinlich. So wird es zahlreiche Optionen geben, um das Spiel dem vorhandenen System anzupassen: Steht zu wenig Speicher zur Verfügung, so kann das Mip-Mapping reduziert werden. Bei einer langsameren Grafikkarte wird die Auflösung heruntergefahren. Es steht jedoch fest, daß mit einem Rechner der Referenzklasse, die Programmierer nennen das eine „kick-ass machine", grandiose Ergebnisse zu erzielen sind. Das meint auch Mark Rein: „Ich habe bei unserem Level-Designer Elliot „Myscha" Cannon *Unreal* auf ei-



Diese flinken Ungeheuer werden von den Skaarj in die Schlacht geschickt. Sie heften sich an Ihre Fersen und lassen sich nur in ganz seltenen Fällen erfolgreich abschütteln.

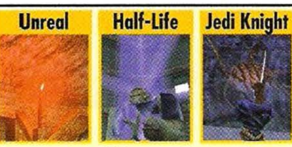
 

MONSTER



Aus 300 bis 600 Polygonen bestehen in Unreal einzelne Monster und Personen - da kann nur Half-Life mithalten.

TRANSPARENZ



Transparenz-Effekte sind für Spiele wie Unreal oder Half-Life selbstverständlich. Jedi Knight enttäuscht hier.

EXPLOSIONEN



Im direkten Vergleich wirken die Explosionen ein wenig kraftvoller als bei Half-Life und Jedi Knight.



nem Pentium II 300 mit Dual Voodoo2 SLI System mit einer Auflösung von 1024x768 Bildpunkten gespielt, das war wirklich unbeschreiblich.“

Grafisches Meisterwerk

Abgesehen von der Geschwindigkeit, ist die Grafik wahrlich unbeschreiblich – und das gilt nicht nur für die Monster. Die schon oft erwähnten Nali, hochgewachsene vierarmige Helfer, und ihre putzigen Haustiere wirken außerordentlich detailliert und darüber hinaus so geschmeidig in ihren Animationen, daß man kaum an eine Berechnung in Echtzeit glauben kann. Licht und Schatten wirken sich auf kleinste Oberflächen aus Pixel für Pixel verändert sich das Objekt, die Person oder das Monster, wenn eine Lichtquelle verschwindet oder auftaucht. Auf diese Weise kommen extrem weichen Übergänge zustande, die die gesamte Spielumgebung sehr lebensecht und realistisch erscheinen lassen. Zu diesem Punkt tragen auch die Größenverhältnisse wesentlich bei. Vor allem an der Oberfläche des Planeten, einer ungezähmten Dschungellandschaft, sollte man sich einmal die Zeit nehmen und einen Schuß abfeuern. Optisch wird die Energieladung aus dem Lasergewehr immer kleiner und wird schließlich unsichtbar, bis sie – Sekunden später – auf eine Felswand trifft. Das Level-Design spielt ebenfalls mit Lichteffekten oder besser mit den Schatteneffekten. Dadurch, daß *Unreal* nicht mit Monsterhorden um sich wirft, sondern Gegner vorwiegend einzeln oder in kleinen Gruppen auftauchen läßt, muß Spannung durch das Szenario aufgebaut werden. Nichts kann so erschrecken und für so viel Aufregung sorgen, wie ein feindlicher Krieger, der plötzlich aus einer dunklen Ecke heranstürmt und hemmungslos in den Angriff übergeht. Solche Szenen geben wiederum Gelegenheit für phantastische Lasergewitter, die den Raum immer wieder für Sekundenbruchteile in schillernde Farben tauchen. Mindestens genauso beeindruckend sind die verschiedenen Bodentexturen: Wasser ist beispielsweise so transparent, daß man bis auf den Grund eines Flußes schauen kann, um eventuell vorhandene Ausrüstung oder Waffen zu entdecken. Riesige Lava-Seen wirken wie von Bryce (einem Utility mit Kai Krause) gerendert und leben von ihrer herrlichen Farbgebung, die das Gefühl aufkommen läßt, wirklich neben einem brennend heißen Lavastrom zu stehen.

Die neuesten Gerüchte besagen, daß *Unreal* Ende Mai erscheinen soll. Epic Megagames steht aber weiterhin auf dem Standpunkt, das Spiel erst zu veröffentlichen, wenn es fertig ist. Ein Release im Juni scheint aber dennoch realistisch, denn die Beta-Version machte eigentlich einen nahezu abgeschlossenen Eindruck.

Oliver Menne ■

> **„Viele Spieler muten ihrem System zuviel Müll zu“**
> **Mark Rein, Vice President**

Die Auflösung von 512x384 Bildpunkten macht sich nur auf Screenshots bemerkbar, im Spiel wirken Monster, Umgebung und Waffen herrlich detailliert.

FACTS

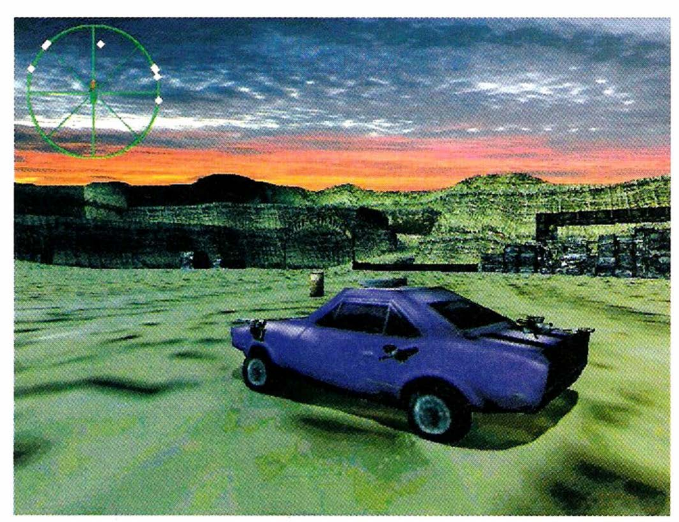
Genre	3D-Action
Hersteller	Epic
Beginn	November '96
Status	90%
Release	Juli '98

Vergleichbar mit
Jedi Knight, Half-Life

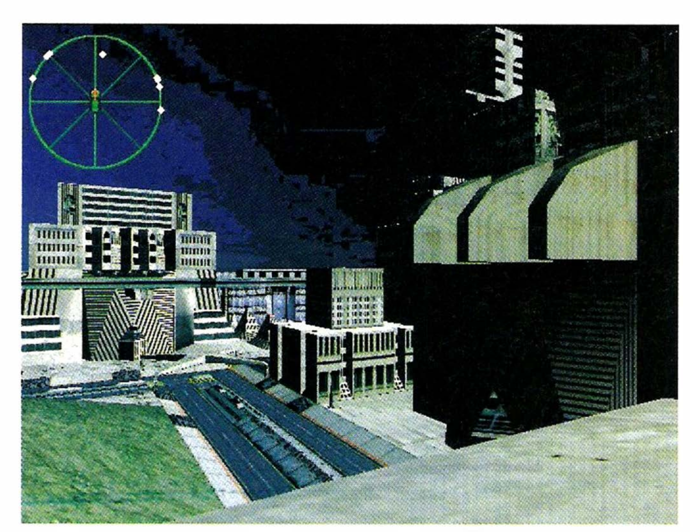
Redline

Harte Jungs

Accolade setzt mit Redline auf eine reizvolle Mischung. Carmageddon meets indizierte Spiele, lautet die Devise des vielversprechenden und offensichtlich von Mad Max inspirierten 3D-Action-Newcomers, denn Sie benutzen abenteuerliche Autos und Ihre Füße gleichermaßen.



In Redline treten Sie à la Carmageddon gegen andere Autofahrer an, streifen aber auch wie in Jedi Knight durch die riesigen, post-apokalyptischen Levels.



Die „Daedalus" genannte 3D-Engine soll auch in einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln einwandfrei laufen, - vorausgesetzt, Sie besitzen eine schnelle 3D-Karte.



Ihr Ziel in Redline ist es, der Anführer einer der herrschenden Straßengangs zu werden. Dabei benutzen Sie weniger gute Argumente als vielmehr durchschlagende Waffen.

SCI muß aufpassen, denn wenn im Herbst *Carmageddon 2: Carpocalypse now* erscheinen soll, gibt es einen mächtigen Konkurrenten. Beyond Games entwickeln gerade für Accolade das post-apokalyptisch anmutende *Redline*. Während Sie bei Carmageddon aber nur mit den vierrädrigen Vehikeln nervig trötende Droiden zerschmettern, geht *Redline* einen Schritt weiter und bietet zusätzlich die Möglichkeit, auf Schusters Rappen durch die extrem geräumigen Levels zu pirschen. Hintergrund des Spiels ist wieder einmal irgendeine große Katastrophe, nach der alles ziemlich kaputt ist und Straßengangs die Städte regieren. Der Spieler muß versuchen, mit allerlei schmutzigen Tricks und wenig subtiler Gewalt an die Spitze einer vorher auszuwählenden Gang zu gelangen. Die Levels von *Redline* sind deshalb als Missionen aufgebaut, die sich deutlich vom typischen „Alles kaputtmachen"-Niveau vieler 3D-Ballerspiele unterscheiden sollen.

Überflieger „Daedalus"

Die Designer von Beyond Games setzen für *Redline* erstmals ihre „Daedalus" genannte 3D-Engine ein, die sich durchaus mit der heutigen Konkurrenz messen kann. Über Direct 3D werden die gängigen 3D-Grafikkarten unterstützt, und für die populärsten Chipsätze wie Voodoo, Verité oder PowerVR sind derzeit speziell optimierte Versionen in Arbeit. Schnell ist die *Daedalus*-Engine allemal und geht auch bei den auffallend großen Levels, die sich teilweise fast komplett überblicken lassen, nicht schmerzhaft in die Knie. 640x480 Pixel und 16 Bit Farbtiefe sind bei *Redline* selbstverständlich, und Auflösungen bis 1024x768 Bildpunkte sind bei entsprechender Hardware auch kein Problem. Sicher ist außerdem, daß zarte Gemüter mit *Redline* Probleme bekommen werden. Die Straßen- und Autoschlachten im derbsten Mad Max-Stil sind aber atmosphärisch sehr dicht und lassen schnell ein Guerilla-Feeling entstehen, wenn man beispielsweise zu Fuß über einen Autofriedhof schleicht. Als Fußgänger ist man seinen motorisierten Konkurrenten natürlich unterlegen, kann dafür aber die bessere Wendigkeit geschickt einsetzen.
Diese Freiheit hebt *Redline* von anderen Spielen ab. In manchen Missionen haben Sie zwar nicht die freie Wahl zwischen Fußgänger und Autofahrer, doch oft müssen Sie beides verwenden, um das Ziel zu erreichen. In beiden Fällen steht Ihnen ein verheerendes Waffenarsenal zur Verfügung, das Sie gegen die Mitglieder der anderen Gangs einsetzen müssen. Die Vehikel lassen sich mit dem einen oder anderen praktischen Extra aufmotzen, was vor allem im Mehrspieler-Modus besonderen Spielspaß verspricht. Beyond Games planen eine Netzwerk-Kapazität von bis zu 16 Spielern, doch werden wir wohl erst im September wissen, ob *Redline* den hochgesteckten Zielen auch gerecht wird. Übrigens: Gerade im Netz sorgen die derb-witzigen Sprachsamples für besonders viel Stimmung.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Beyond Games
Beginn	April '97
Status	80%
Release	September '98

Vergleichbar mit
Carmageddon, Jedi Knight



Prost Grand Prix 98

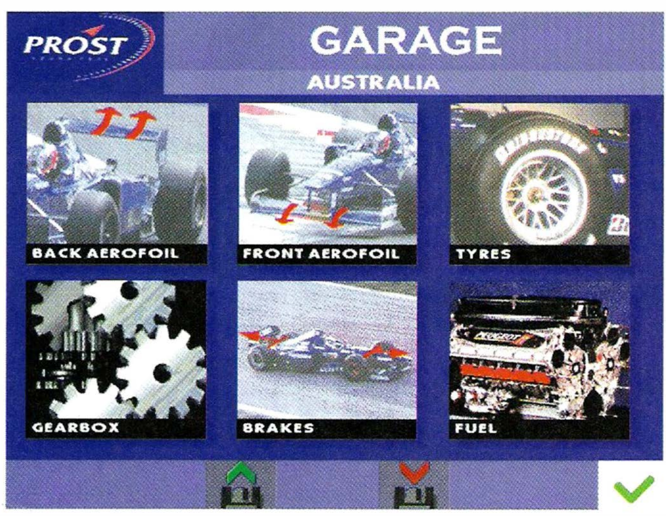
Konkurrenzdruck



Die Fahrzeuge in Prost Grand Prix bestehen zwar aus sehr vielen einzelnen Objekten, sie wirken im Augenblick aber noch sehr klobig und grobkörnig.



Obwohl die Texturen von den Originalgebäuden stammen und sehr detailliert sind, macht die Grafik im Augenblick einen vergleichsweise altbackenen Eindruck.



Die Fahrzeugeinstellungen haben im Augenblick noch keinerlei Einfluß auf das Fahrverhalten, in der Releaseversion sollen sie maßgeblich zum Spiel beitragen.

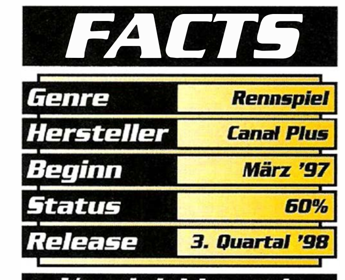
Wenn ein altgedienter Formel 1-Star seinen Namen für ein Computerspiel hergibt, macht er das nicht aus Geldmangel oder für Publicity. Zwar könnte Prosts Rennstall eine gute Presse vertragen, doch der Grund für das Auftauchen des illustren Namens dürfte an anderer Stelle zu finden sein.

Der Hersteller der Formel 1-Simulation ist Canal Plus, ein sehr aktiver Fernsehkanal in Frankreich. In seiner gewohnt akribischen Art und Weise hat er sämtliche Strecken vermessen und die Fotos der an den Strecken stehenden Gebäude digitalisiert. Normalerweise würde man von Canal Plus nun einen pädagogisch wertvollen Multimedia-Rundgang durch die Geschichte des Formel 1-Rennsports erwarten. Umso überraschender, daß es sich um ein reinrassiges Rennspiel handelt, das nebenbei auch noch so manchen Simulationsaspekt einfließen läßt. Das auffälligste Merkmal ist dabei die Grafik. Auch wenn sie zu diesem frühen Zeitpunkt vergleichsweise altertümlich wirkt, besticht sie durch ihre unglaubliche Geschwindigkeit. Entgegen jeden Zeitgeist setzt *Prost Grand Prix* auf das gute alte DOS und erreicht durch den fehlenden Speicherfresser im Hintergrund atemberaubende Performance-Werte. Obwohl das Programm noch längst nicht auf Geschwindigkeit optimiert wurde, konnten wir auf der komplexen Rennstrecke von Monaco Bildwiederholraten von bis zu 50 Bildern pro Sekunde messen. Auch wenn wir dabei die 3Dfx-Version verwendeten, zeigt *Prost Grand Prix*, daß gewitzte Programmierer auch ohne Direct3D sehenswertes auf den Bildschirm zaubern können. In der aktuellen Beta 1 des Spiels sind allerdings wichtige Features noch nicht enthalten, die fertige Version wird daher vermutlich nicht schneller sein.
So fehlt etwa die exakte Kollisionsabfrage, die Fahrzeugeinstellungen wirken sich noch nicht auf das Fahrverhalten der Formel 1-Boliden aus und Schäden an den einzelnen Teilen des Fahrzeugs werden ebenfalls noch nicht simuliert. Gerade die Einstellungsmöglichkeiten liegen den Entwicklern sehr am Herzen. Voraussichtlich werden nur elementare Größen wie die Spoilerneigung, Spritmenge oder der Reifensatz vom Spieler verändert werden können, diese Einstellungen sollen sich aber so stark wie in der Wirklichkeit auf den Rennverlauf auswirken. Natürlich werden auch die verschiedenen Wetterkonditionen simuliert. Wie beispielsweise in Monza üblich, kann sich das Wetter im Lauf des Rennens verändern, was den Besuch der Boxen notwendig macht.

Realistische Pitstopzeiten

Die Standzeit wird individuell anhand des Zustandes des Fahrzeugs und der Tankfüllung berechnet, aber auch der Zufall spielt eine Rolle. Eines der entscheidenden Highlights von *Prost Grand Prix* ist das bereits jetzt fast fertige Verhalten der Konkurrenzfahrzeuge. Diese fahren nicht grundsätzlich auf der vorberechneten Ideal-Linie, sondern kennen nur den ungefähren Streckenverlauf und entscheiden mehrmals pro Sekunde, welchen Weg sie nehmen. Situationsabhängig machen sie einem schnelleren Fahrzeug Platz oder versperren den Weg. Fahrfehler sind dadurch ebenso möglich wie makellose Start-Ziel-Siege.

Harald Wagner ■



FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Canal Plus
Beginn	März '97
Status	60%
Release	3. Quartal '98

Vergleichbar mit
F1 Racing Simulation, Grand Prix 2, F1 97

MechCommander

Blechcommander

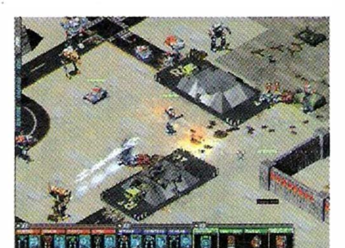
Neues vom MechCommander: Bereits in der Ausgabe 1/98 brachten wir einen ersten Bericht über dieses Spiel. Inzwischen hat sich einiges getan, so daß wir Ihnen eine ganze Menge frischer Informationen liefern können: Hintergründe zur Story, dem Spielprinzip sowie zu Grafik und Technik.

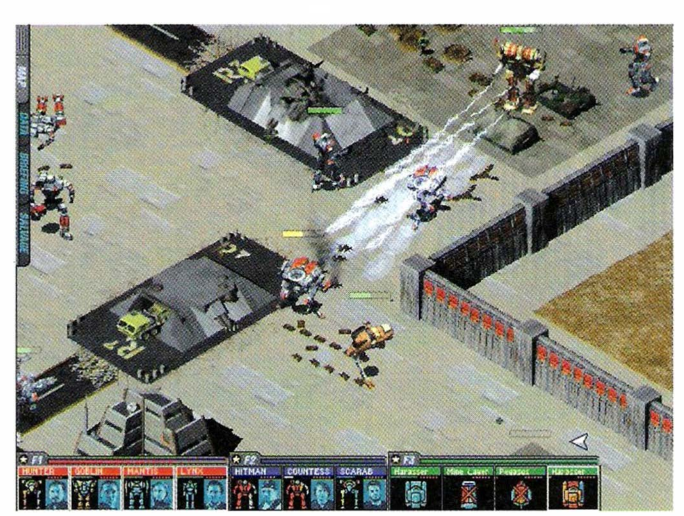


Um alle Unklarheiten zu beseitigen: *MechWarrior 3*, das die bisherige *MechWarrior*-Tradition unter neuer Federführung und leicht veränderten Vorzeichen fortsetzt (siehe PC Games 8/97) wird von MicroProse unter Aufsicht der Lizenzgeber FASA programmiert. Ebenso *Shadowrun*, das zwar noch Zukunftsmusik und kein *Battle Tech*-Spiel, aber auch eine FASA-Lizenz ist. Einen kleinen Rollentausch gibt's bei *MechCommander*. Hier fungiert MicroProse nur als Publisher, während die FASA selbst für die Entwicklung verantwortlich zeichnet. Ausschließlich um dieses Spiel wird es auf diesen beiden Seiten gehen.

Wie berichtet, erzählt *MechCommander* die Saga der Schlacht um Port Arthur. Das konnten Sie schon in unserem ersten Bericht nachlesen. Wer die Screenshots diesmal genau beäugt, wird wahrscheinlich auf ungewöhnlich viele Panzer und selbständig arbeitende Verteidigungsanlagen stoßen. Dies ist historisch bedingt: Port Arthur wurde nach einer schweren Schlacht dem Reich des Jaguar-Clans einverleibt. Die Eroberer hatten es nicht leicht mit den vielen automatischen Waffen, die sie als unehrenhafte Art der Verteidigung empfanden. Doch sie siegten und knechteten die Bevölkerung. Was sie selbst erlitten haben, sollen nun auch ihre Gegner zu spüren bekommen. Deshalb findet sich auf Port Arthur so viel statisches und rollendes Kriegsgerät – inzwischen aber im Dienste des Jaguar-Clans. Diese Geschichte wird in einem Intro mit echten Schauspielern eingeführt und immer wieder während der Kampagne durch Render-Zwischensequenzen weitergesponnen.

Wenn wir Ihnen jetzt sagen, daß *MechCommander* ein Strategiespiel ist, das in Echtzeit abläuft, schießt Ihnen womöglich ein „Oh Gott, schon wieder eins – *StarCraft* heute und *Tiberium Sun* im Herbst genügt" durch den Kopf. Wir können Entwarnung geben: Basisbau, Riesenraufereien von Roboterscharen und Rohstoffmanagement spielen entweder keine oder nur eine untergeordnete Rolle. An einer Schlacht können bis zu 24 der Blechkameraden beteiligt sein, somit fallen Materialschlachten schon mal weg. Statt eine Basis selbst aus dem Boden zu stampfen, muß sich der Spieler normalerweise mit den





Man kennt's aus 99 % aller herkömmlichen Echtzeitstrategiespiele: Statusleisten geben Auskunft über den aktuellen Zustand der markierten Einheiten.



Auf Straßen marschiert sich's schneller als auf unbefestigtem Terrain.



Mehrere Zoomstufen sorgen dafür, daß Sie stets den Überblick behalten.



Im Kampfbildschirm sind kleine Statistiken sichtbar, aus denen hervorgeht, welche Schäden der Mech hat und von welchem Piloten er gesteuert wird. Zwei haben sich aus dem Staub gemacht.


Das 3D-Gelände bietet taktische Vorteile: Geschosse beschreiben einen höheren Bogen und fliegen deshalb weiter, als wenn man sie vom Tal aus abfeuern würde.

Bauwerken begnügen, die zu Beginn vorhanden sind. Und die Mechs betätigen sich auch nicht als Bergarbeiter für Rohstoffe, sondern bedienen sich als Leichenfledderer lieber bei den Dingen, die auf dem Schlachtfeld liegenbleiben.
Damit trotz komplexer Steuerung die Bedienbarkeit nicht leidet, haben die Designer dem Spiel ein sehr flexibles Interface mitgegeben, das sich an die Bedürfnisse des Spielers anpassen läßt. Um der großen Anzahl an Befehlen noch besser Herr zu werden, wird man wahrscheinlich ein PC dash nutzen können. Kurzum: Keine rote Alarmstufe für *C&C*-Geschädigte. Ein paar Elemente des Klassikers wurden zwar genutzt, aber mit *X-COM* gekreuzt und ins Mech-Universum verlagert.


Zu den Kampfschauplätzen gehören auch solche militärischen Stützpunkte.

Ich war eine Dose

Im Laufe der Schlacht wird erwartungsgemäß eine stattliche Anzahl von Gegnern in ihre Einzelteile zerlegt. Nach denen darf man dann das Spielfeld abgrasen, um sie den eigenen Mechs anzuschrauben. Dank diesem Roboter-Recycling und weiteren monetären Upgrade-Möglichkeiten kann man sich im Laufe der Kampagne seine ganz persönlichen Kampfmaschinen zusammenbasteln, um Spezialisten aus Stahl zu steuern. Ein schwerer Mech mit Superwumme ist natürlich für andere Aufgaben prädestiniert als einer, der fliegen kann. Die so zusammengeschraubten Mechs kann man dann mit in den nächsten Level nehmen. Daß dies der Motivation nur guttun kann, wissen wir spätestens seit *Incubation*. Insgesamt warten achtzehn Mech-Modelle – darunter Raven, Madcat und Atlas – darauf, vom Spieler in den Kampf geschickt zu werden. Jeder davon wurde aufwendig mit Silicon Graphics Workstations gerendert, so daß er lebensecht übers Schlachtfeld rumpelt und schießt. 100.000 Frames garantieren hochwertige Roboter-Animationen. Dabei sind die einzelnen Phasen modular im Speicher abgelegt, so daß beliebige Bewegungs-Kombinationen dargestellt werden können und nahtlos ineinandergreifen.


Auch ohne 3Dfx-Unterstützung erreicht MechCommander bei Explosionen ähnliche Transparenz-Effekte wie mit entsprechender Beschleuniger-Hardware.

Aber, aber...

Auch wenn im Spiel futuristisches Kriegsgerät zum Einsatz kommt: Was dem PC an Power abverlangt wird, ist nicht die Leistung einer Zukunftsmaschine. Ein Pentium 133 mit 32 MB RAM soll schon für optimale Leistung sorgen. Momentan geht man bei MicroProse sogar davon aus, daß *MechCommander* bereits ab einem Pentium 100 spielbar sein wird. Dies wird durch den Verzicht auf allzu aufwendige Grafik-Gimmicks erkauft. Die Mechs sind perfekt durchgestylt und animiert, aber klein. Der Bildschirm ist übersichtlich, aber eben mit fester Kamera, irgendwo über dem Spielgeschehen schwebend. Auf Transparenzeffekte wurde verzichtet, aber die Explosionen sind trotzdem ein dekoratives Zimmerfeuerwerk. Und da sich auf den Wasserflächen kleine Wellen kräuseln, ist die High-Tech-Idylle perfekt. Zum Schluß noch einige Informationen für Multiplayer-Fans: Über Modem oder LAN dürfen sich bis zu 10 Mitspieler daranmachen, die gegnerischen Edel-Mechs in rostfreien Sperrmüll zu verwandeln. Wie der Mehrspieler-Modus kommt auch der mitgelieferte Editor vor allem dem Dauerspaß zugute. *MechCommander* wird wohl im Juni oder Juli erscheinen. Wir werden dann rechtzeitig darüber berichten, ob sich der vielversprechende erste Eindruck im fertigen Spiel bestätigt.

Andreas Lober ■

TechtelMechTel

Bei *Dominion* sind Einzelheiten sehr schwer zu erkennen. In *MechCommander* haben sie zwar einen simpleren Schattenwurf, sind aber größer, besser zu erkennen, weicher animiert. Größer sind die spielerischen Unterschiede. *Dominion* folgt *C&C*-Pfaden, während *MechCommander* nur entfernt mit dem Echtzeit-Klassiker vergleichbar ist.


Gestern in MechWarrior 2 – Mercenaries: große, aber grobe Polygonmechs für ein Action-Spektakel.


Heute in der ersten Demo zu Dominion: kleine, aber filigran gearbeitete Render-Bots.


Und morgen in MechCommander: ein wenig größer, wodurch die Details besser erkennbar sind.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strat.
Hersteller	MicroProse
Beginn	Januar 1997
Status	80%
Release	Juni 1998

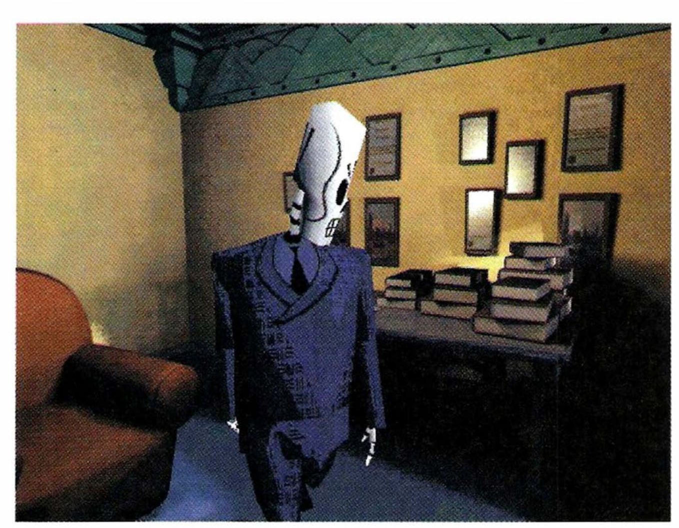
Vergleichbar mit
Command & Conquer, X-COM



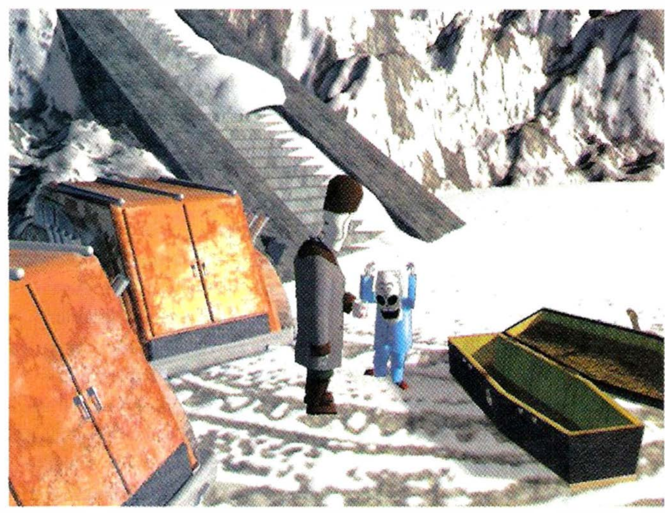
Grim Fandango

Totentanz

Der Sensenmann rückt näher: Tim Schafers Grusel-Klamotte Grim Fandango liegt fest im Terminplan und wird den beliebten LucasArts-Adventures den Schritt in die dritte Dimension ermöglichen. Der typische Humor der 2D-Adventures wird auch in Grim Fandango enthalten sein.



Betritt Manny einen Raum, in dem sich etwas Interessantes befindet, dreht er den Kopf und blickt auf die Stelle, die Sie per Tastendruck manipulieren dürfen.



Die liebevoll gerenderte Welt von Grim Fandango ist riesig. Gegen Ende des vierten Kapitels landet Manny bei einem verschneiten Maya-Tempel.



Viele Kameraeinstellungen erinnern an den Film Noir der 50er Jahre. Designer Tim Schafer hat mexikanische Folklore und diese Filme miteinander vermischt.

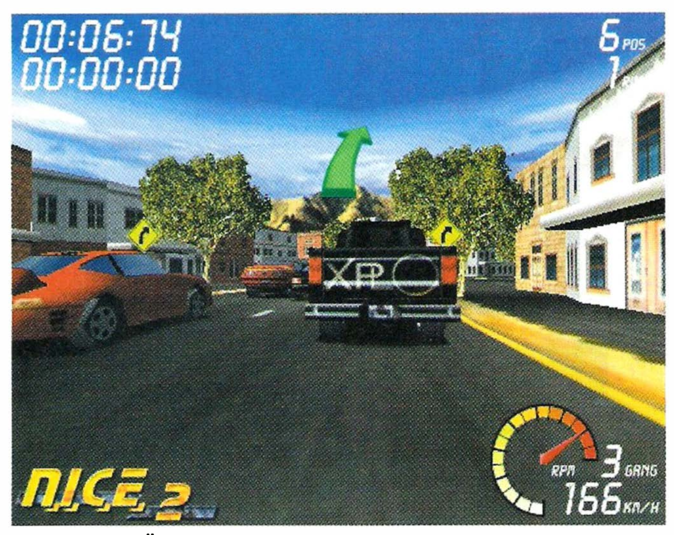
Es hat sich viel getan, seit wir das letzte Mal vor einem halben Jahr mit Tim Schafer gesprochen haben. Der Projektleiter von *Grim Fandango* hat sein Baby gut bemuttert, wie die reibungslos laufende 3D-Engine zeigt. *Grim Fandango* ist das erste Adventure von LucasArts, das auf die bewährte SCUMM-Engine verzichtet und eine völlig neue Spielumgebung präsentiert. Ähnlich den Spielen wie *Alone in the Dark* oder *Resident* Evil werden dreidimensionale Polygonfiguren in 2D-Rendergrafiken kopiert, so daß Sie die Spielfigur frei bewegen dürfen. Die bekannte Maussteuerung mit Point&Click-Interface gehört ebenfalls der Vergangenheit an. Sollte es etwas Besonderes im aktuellen Bild zu finden geben, wird Ihr Charakter namens Manny Calavera den Kopf entsprechend drehen - danach genügt ein schneller Mausklick. Inspiriert wurde Tim Schafer durch sein Interesse am mexikanischen Totentag, an dem angeblich die Verstorbenen auf die Erde zurückkehren, um mit ihren Angehörigen zu feiern. Die schwarz-weißen Totenmasken erinnerten ihn an einfach aufgebaute Polygone, und so entstand die Idee, dieses Folklore-Szenario zu einem Spiel umzusetzen. *Grim Fandango* handelt von den Problemen des kleinen Angestellten Manny, der im Land der Toten als Reiseführer arbeitet und die Verstorbenen auf eine vierjährige Reise schickt. Entsprechend ist auch *Grim Fandango* in vier Kapitel unterteilt, durch die Sie Manny und seinen orangenen Dämonen-Freund Glottis führen müssen. Trotz der skurrilen Umgebung und der neuartigen Steuerung taucht ständig der berühmte Humor LucasArt'scher Software-Abenteuer auf, wofür auch die auf witzig getrimmte Sprachausgabe sorgt. Immerhin 55 Charaktere sprechen mit Manny, erzählen Unsinn oder geben wichtige Informationen. Befürchtungen, daß *Grim Fandango* ein Action-Adventure mit lästigen Hüpf- und Kampfeinlagen wird, haben sich nicht bewahrheitet. Es ist ein typisches LucasArts-Adventure mit Puzzles und vielen Dialogen – nur Grafik und Steuerung sind verändert. In vielen Bildern finden Sie die bekannten, witzigen Einlagen, die mit dem Spiel selbst nicht viel zu tun haben, aber viel für die Atmosphäre tun. Beispielsweise stolpern Sie über tote, skelettierte Tauben, die Futter vom Boden picken, oder Sie müssen in einem Club (der toten Dichter) ein Gedicht basteln, das Sie später im Spiel wiederfinden werden. Außerdem sorgen viele Grafiken dafür, daß *Grim Fandango* kein Horror-Adventure wird, sondern die Welt der Lebenden in die mexikanische Welt der Toten versetzt. Skelette in Polizeiuniform, die typische Bürokratie und all die menschlichen Stärken und Schwächen finden Sie im Spiel umgesetzt. Der Sprung zur Dreidimensionalität kostet übrigens Rechenpower, so daß Sie entweder eine 3D-Grafikkarte oder einen schnellen Pentium für das Software-Rendering besitzen sollten. Notfalls lassen sich aber Details wie die Schattenberechnung abschalten. Bleibt abzuwarten, ob *Grim Fandango* eine neue Ära der Adventures einläutet.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	LucasArts
Beginn	Juli '97
Status	70%
Release	September '98

Vergleichbar mit
Monkey Island, Full Throttle



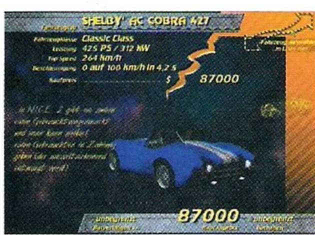
In dem einfachen Übungsmodus hat man es mit Fahrzeugen der unterschiedlichsten Klassen zu tun, während im Punkterennen Chancengleichheit besteht.

N.I.C.E. 2

Pole Position

Nach Monaten der Vorankündigungen hat das Entwicklerteam Synetic nun erstmals eine spielbare Version von N.I.C.E. 2 der Fangemeinschaft zugänglich gemacht. Wie Sie anhand der spielbaren Demo auf unserer CD-ROM feststellen können, ist die Programmierung von N.I.C.E. 2 nahezu abgeschlossen.





Das Geld für Fahrzeuge und Waffen muß hart erarbeitet werden.

Fast alles wurde über den Nachfolger des legendären Autorennspiels *Have A Nice Day* bereits gesagt. Daß die Grafiken nicht nur ausgesprochen schön, sondern auch atemberaubend schnell sind, daß es in der fertigen Version auch einen waffenstrotzenden Actionmodus geben wird, daß 24 mühevoll gestaltete Strecken den Spieler lange beschäftigen werden und daß ein hochoptimierter Multiplayermodus Netzwerkfreuden verspricht, ist längst bekannt. Eine Frage blieb allerdings bislang unbeantwortet: Wie fährt sich *N.I.C.E. 2*? Während die Entwickler nur von einem Action-Rennspiel reden, zeigt sich recht bald, daß jedes der Fahrzeuge ein ganz eigenes (wenn auch nicht immer realistisches) Fahrgefühl bietet. Um eine Shelby Cobra in einer zu schnell durchfahrenen Kurve auf dem Asphalt zu halten, bedarf es einer Menge Fahrpraxis. Ein McLaren F1 LM hingegen, eines der modernsten und erfolgreichsten Sportfahrzeuge unserer Zeit, ist selbst in solchen Krisensituationen noch vergleichsweise gutmütig.

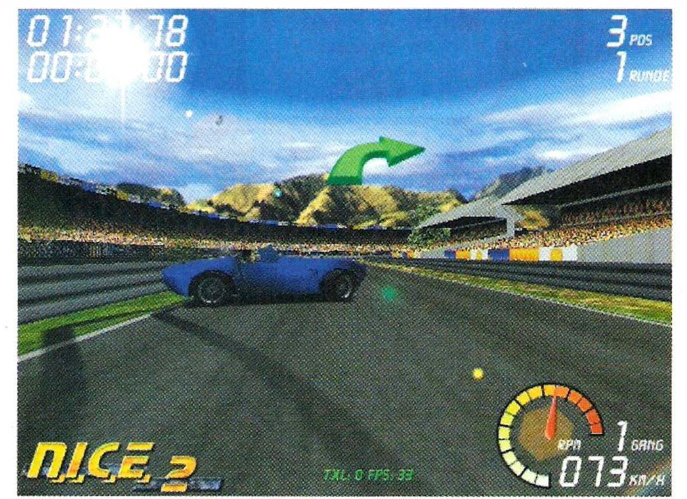
Mischung aus Simulation und Rennspiel

Dennoch wird der Schwerpunkt des Spiels sicherlich nicht auf dem hundertprozentigen Beherrschen der Fahrzeuge liegen. Kollisionen verursachen zu wenig Schaden, als daß das Programm mit echten Simulationen mithalten könnte. Der Spielspaß wird sich vielmehr aus dem Geschwindigkeitsrausch ergeben, der sich dank der schnellen Grafik-Engine binnen kürzester Zeit einstellt. Die Programmierer haben es geschafft, den Blickpunkt des Spielers so nah am Asphalt zu plazieren, daß Geschwindigkeiten bis Tempo 300 sehr glaubwürdig wirken. Dennoch sitzt man hoch genug, um die vorausliegende Strecke überblicken zu können. Zusätzlich geben eingeblendete Pfeile die Richtung und Geschwindigkeit der nächsten Kurve an, sogar ohne allzu viel Übung wird es daher möglich sein, mit den Computergegnern mitzuhalten. Diese verhalten sich übrigens alles andere als fair: Sowohl im Action- als auch im reinen Rennmodus geben sie ihr Bestes, um den Spieler von der Straße zu drängen. Der Rennmodus wird nach Aussagen der Entwickler noch etwas moderater gestaltet, mit dem Actionmodus sind sie allerdings vollauf zufrieden. In den sechs unterschiedlich starken Ligen wird es immer darum gehen, als erster im Ziel anzukommen. Ob dies mit oder ohne Waffengewalt vonstatten geht, bleibt dem Spieler überlassen. Die Auswahl und Bedienung der unterschiedlichen Waffensysteme und Gegenmaßnahmen funktioniert jedenfalls bereits jetzt schon sehr einfach: jeweils eine Taste wird gedrückt, der Rest geschieht automatisch. Obwohl das Spiel für jedes Eingabegerät eigene Anpassungen erfahren hat, empfiehlt sich für *N.I.C.E. 2* unbedingt der Einsatz eines analogen Joysticks oder Lenkrads. Da die Kurven unterschiedlichste Radien besitzen, müssen Tastatur- oder Gamepadeingaben entsprechend umarbeiten, was das Ende des Fahrgefühls bedeuten würde.

3D-Karte empfohlen

Auch eine 3D-Karte wird nicht zu der Pflichtaustattung des heimischen Rechners gehören, für den Spielspaß ist ein solcher Beschleuniger aber alles andere als abträglich. Aus jedem zeitgemäßen 3D-Chipsatz holt das Programm das Maximum an Effekten und Geschwindigkeit heraus. Noch in diesem Monat wird sich endlich zeigen, ob die Programmierer alle ihre appetitanregenden Versprechungen einhalten können, und die Vorschußlorbeeren zurecht erteilt wurden.

Harald Wagner ■



Blendeffekte, Bremsspuren und Motorrauch gehören zu den Standardeffekten in N.I.C.E. 2. Auf den performancesteigernden Nebel konnte verzichtet werden.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Synetic
Beginn	1. Quartal '97
Status	90%
Release	Mai '98

Vergleichbar mit
Have A Nice Day, Need for Speed 2

Heart of Darkness

Totgesagte leben länger

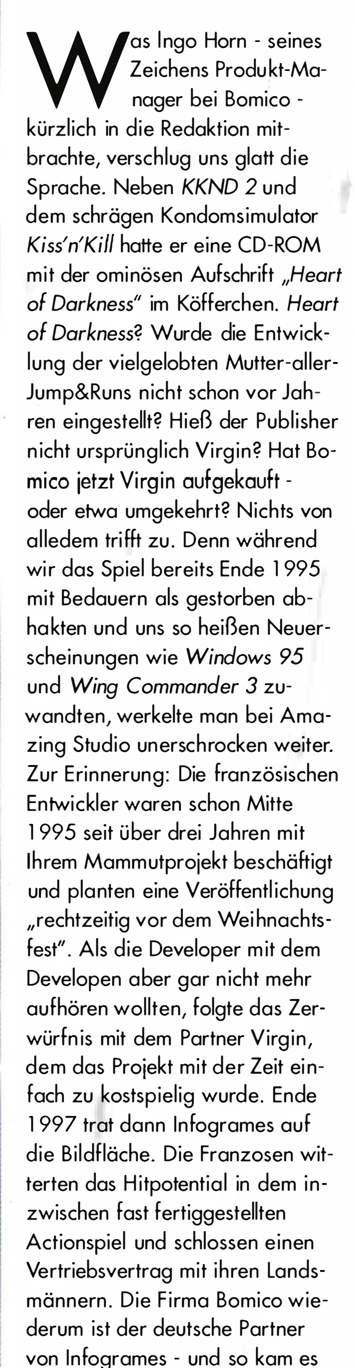
Wie schnell die Zeit vergeht, spüren Softwarefirmen viel deutlicher als jedes andere Unternehmen. Bei Entwicklungszeiten von zwei Jahren und länger kann es schnell passieren, daß ein Spiel am allgemeinen Trend vorbei entwickelt wird. Umso mehr erstaunt uns der Mut eines kleinen französischen Unternehmens, das eine längst totgeglaubte Software nach fünf Jahren jetzt doch noch zur Marktreife bringt.



Bei solchen Szenen werden unweigerlich Erinnerungen an Pitfall Harry wach.



Je näher man dem Palast des Fürsten der Dunkelheit kommt, desto düsterer wird die Atmosphäre - Nebelschwaden hüllen die einst blühende Landschaft ein.



Was Ingo Horn - seines Zeichens Produkt-Manager bei Bomico - kürzlich in die Redaktion mitbrachte, verschlug uns glatt die Sprache. Neben *KKND 2* und dem schrägen Kondomsimulator *Kiss'n'Kill* hatte er eine CD-ROM mit der ominösen Aufschrift *„Heart of Darkness"* im Köfferchen. *Heart of Darkness*? Wurde die Entwicklung der vielgelobten Mutter-aller-Jump&Runs nicht schon vor Jahren eingestellt? Hieß der Publisher nicht ursprünglich Virgin? Hat Bomico jetzt Virgin aufgekauft - oder etwa umgekehrt? Nichts von alledem trifft zu. Denn während wir das Spiel bereits Ende 1995 mit Bedauern als gestorben abhakten und uns so heißen Neuerscheinungen wie *Windows 95* und *Wing Commander 3* zuwandten, werkelte man bei Amazing Studio unerschrocken weiter. Zur Erinnerung: Die französischen Entwickler waren schon Mitte 1995 seit über drei Jahren mit Ihrem Mammutprojekt beschäftigt und planten eine Veröffentlichung „rechtzeitig vor dem Weihnachtsfest". Als die Developer mit dem Developen aber gar nicht mehr aufhören wollten, folgte das Zerwürfnis mit dem Partner Virgin, dem das Projekt mit der Zeit einfach zu kostspielig wurde. Ende 1997 trat dann Infogrames auf die Bildfläche. Die Franzosen witterten das Hitpotential in dem inzwischen fast fertiggestellten Actionspiel und schlossen einen Vertriebsvertrag mit ihren Landsmännern. Die Firma Bomico wiederum ist der deutsche Partner von Infogrames - und so kam es schließlich, daß Ingo Horn uns freudestrahlend die Beta-Version von *Heart of Darkness* unter die Nasen hielt...



Der Angriff der Schattenwesen kommt überraschend für Andys neue Freunde: Das Dorf wird mit Feuerbällen unter Beschuß genommen.

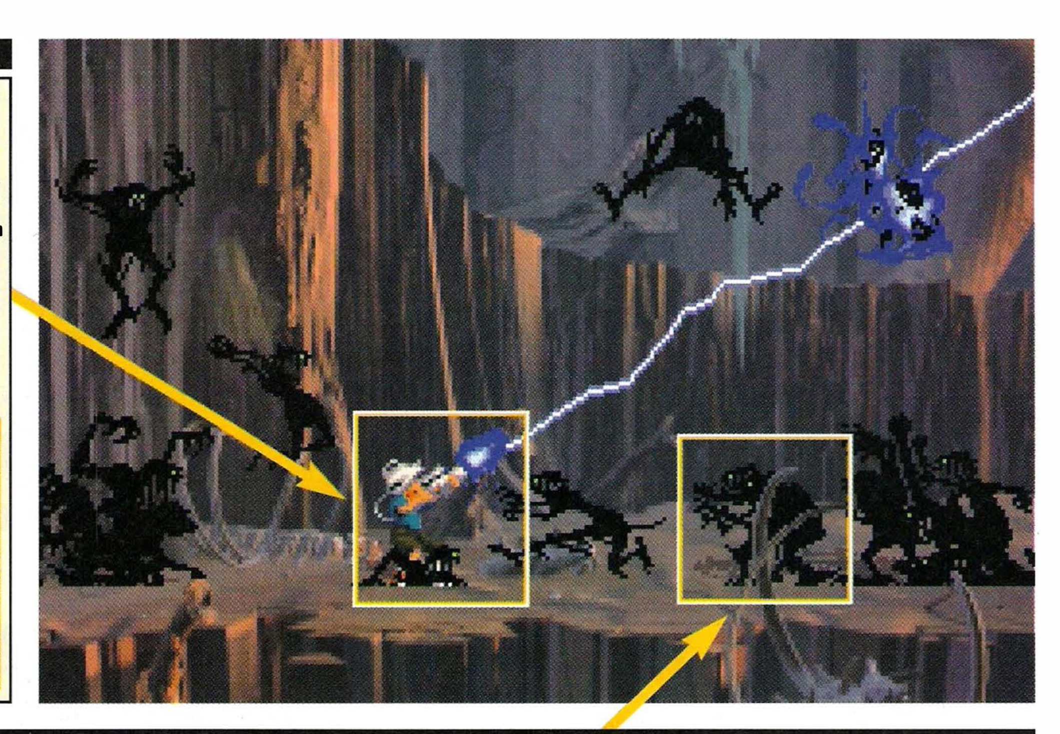
Wie Phönix aus der Asche

Um die Sache nicht noch verwirrender zu machen, beginnen wir ganz von vorne: Welche Art von Spiel ist *Heart of Darkness* eigentlich? Im Grunde genommen nichts anderes als eine Mischung aus Plattform-Spiel und Action-Adventure; geschildert wird die Geschichte des kleinen Jungen Andy, der auf der Suche nach seinem entführten Hund Whisky zahlreiche spannende Abenteuer auf einem fremden Planeten erlebt. Eine Handvoll Puzzles und massenhaft Geschicklichkeits-Einlagen bilden den spielbaren Teil des Programms. Während die eigentlichen Levels in der gewohnt zweidimensionalen Jump & Run-Machart designt sind, wird der Spieler zwischendurch mit aufwendigen Zwischensequenzen bei Laune gehalten. Zu diesem Zweck wurde 1995 eine Grafik-Engine aus der Taufe gehoben, die auch heute noch alles Vergleichbare in den Schatten stellen dürfte. Allein für die Animation der Hauptfigur Andy liegen 2.000 Animations-Phasen pro Richtung vor, während die meisten Videospiel-Module gerade mal 1.200 im gesamten Spiel verwenden. Dies ist auch der Grund, warum die Aktionen der einzelnen Figuren im typischen Cartoon-Stil so lebensecht aussehen - teilweise hat man tatsächlich den Eindruck, einen Disney-Zeichentrickfilm vor sich zu haben. Eine solch perfekte Illusion wird durch die sechs übereinanderliegenden Scrolling-Ebenen noch verstärkt, denn sie ermöglichen erst, daß eine Figur z. B. „hinter" einem Felsen laufen kann. Das Management dieser enormen Datenmenge übernimmt die sogenannte „Ursa-

GROBKÖRNIG

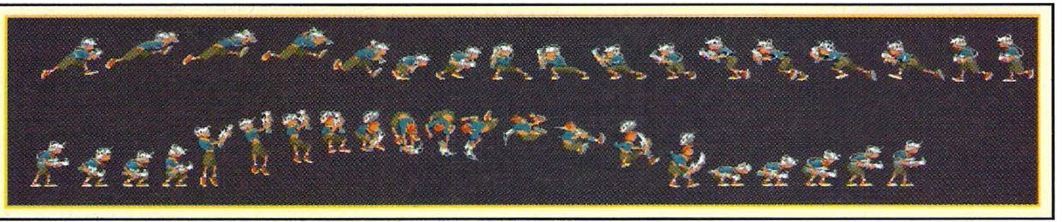
Zum Augenschmaus werden die Sprites in *Heart of Darkness* erst, wenn man sie in schneller Bewegung sieht. In der extremen Vergrößerung sind von Andy sogar einzelne Pixel erkennbar. Ein Vergleich mit dem Helden Abe aus *Oddworld: Abe's Oddysee* zeigt, was inzwischen als technischer Standard gilt. Spätestens im Juli dieses Jahres sollten wir erfahren, ob Amazing Studio halten können, was sie versprechen.





DAUMENKINO

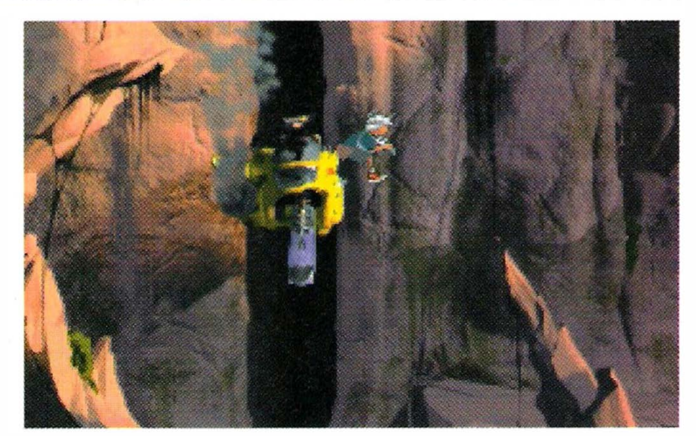
Wie witzig die Animationen von Andy und seinen Gegnern in Bewegung aussehen, kann man anhand dieser Bewegungsstudie bereits erahnen. Allein für den kleinen Helden wurden über 2.000 Animationsphasen pro Richtung entworfen.



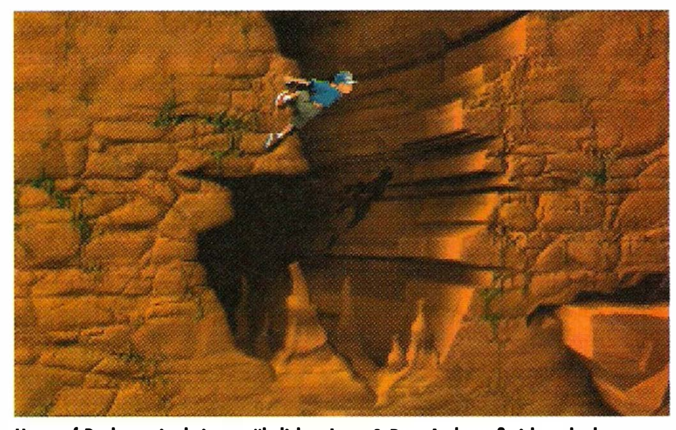
che und Folge"-Technologie, die nicht nur für den nahtlosen Übergang von einer Phase in die andere sorgt, sondern vorsorglich alle theoretisch möglichen Bewegungen in den Hauptspeicher lädt. Die Konsequenz: Alle Animationen sind wunderbar flüssig und ruckelnde Sprites gehören endgültig der Vergangenheit an.
Apropos Sprite: Andy kann nicht nur laufen und springen, sondern auch mit einem kraftvollen Blaster seine Widersacher zerbröseln, sich mit Lianen über Abgründe schwingen, schwimmen und klettern. Besonderen Wert legte man darauf, daß der Spieler jederzeit volle Kontrolle über den kleinen rothaarigen, sommersprossigen Jungen mit der Baseballkappe hat, der sich zusammen mit seinem Hund Whisky der „dunklen Seite der Macht" stellt.

„Besser einfach weitermachen..."

Rund eine halbe Stunde mit gerenderten Zwischensequenzen werden im Lauf der Handlung immer wieder eingestreut, wobei es ein spezielles Packverfahren ermöglicht, daß die überwältigenden Kamerafahrten und Perspektiven im RAM vorliegen und nicht erst zeitraubend von der CD-ROM nachgeladen werden müssen. Die vorberechneten Sequenzen laufen im Fullscreen-Modus mit 256 x 192 Pixel in 256 leuchtenden Farben ab. Für die zahllosen Cut-Scenes wurde jedoch keine der sündhaft teuren Silicon Graphics-Maschinen eingesetzt, sondern das gute alte 3D-Studio. Eric Chahi, einer der maßgeblichen Entwickler, hat eine einfache Erklärung parat: „Natürlich haben wir darüber nachgedacht, uns damals so eine Silicon Graphics-Anlage hinzustellen - und wir haben sie auch ausprobiert. Aber sowohl Hard- als auch Software kosteten ein Heidengeld, auch wenn die Geräte wirklich sehr gut sind. Als wir sie Ende 1993 testeten, waren die Dinger voller Bugs, und das ist bei DEN Preisen einfach nicht akzeptabel. Zu dem Zeitpunkt haben wir bereits mit 3D Studio herumexperimentiert, und daher war es für uns praktikabler, einfach damit weiterzumachen als noch einmal komplett von Vorne anzufangen. Wir hatten zuvor noch nie mit irgendwelchen 3D-Grafikpaketen gearbeitet. Es war nicht so simpel, wie man



Video- und Spielsequenzen gehen nahtlos ineinander über. In dieser Szene verläßt Andy gerade sein selbstgebasteltes Raumschiff, um die Umgebung zu erkunden.



Heart of Darkness ist kein gewöhnliches Jump & Run. Andy muß sich auch als Freeclimber beweisen, um seinem Ziel näherzukommen.


Um den Lavastrom zu überwinden, muß Andy von Stein zu Stein springen.


Die Hintergründe wirken sehr organisch und sind teilweise deformierbar.

sich das anfangs vorstellt - im Gegenteil: Es war ein mühseliger Prozeß, aber das Ergebnis rechtfertigt den Aufwand. Wenn eine neue Sequenz fertig war, versammelte sich das Team vor dem Monitor und bestaunte die Arbeit. In unserem Büro herrschte eine Aufregung und Begeisterung, wie man sie bei einem 12-Mann-Team nur selten findet."

486 DX/2-66: nostalgische Erinnerungen

Die Animationen entstanden zunächst auf einem 486 DX/2-66, während in den letzten Monaten ein moderner Pentium-PC zeitraubende Berechnung übernahm. Und wie ist es den Grafikern gelungen, daß ihre Sequenzen trotzdem nicht diesen typischen, manchmal recht sterilen und unnatürlichen 3D-Studio-Look aufweisen, wie man ihn von unzähligen Programmen kennt? Eric Chahi und Chris Delaporte haben nicht - wie die meisten anderen Softwarehäuser - auf die Bibliothek des Autodesk-Programms zurückgegriffen, sondern sämtliche Texturen selbst gestaltet. Tatsächlich hebt sich die Grafikqualität von *Heart of Darkness* auch heute noch deutlich von vielen Konkurrenzprodukten ab. Nach eigenen Angaben hat Amazing Studio allein das erste halbe Jahr der Entwicklungszeit nur für die Ausarbeitung der Charaktere, Hintergründe und Levels aufgewendet. 180 Schauplätze in 8 abwechslungsreichen Leveln soll das endgültige Spiel enthalten. Um den Adventure-Charakter zu wahren, kann Andy Gegenstände aufnehmen und sie bei passender Gelegenheit einsetzen - *Heart of Darkness* ist also mehr als reine Ballerei.

Viele Animationsstufen statt vieler Pixel

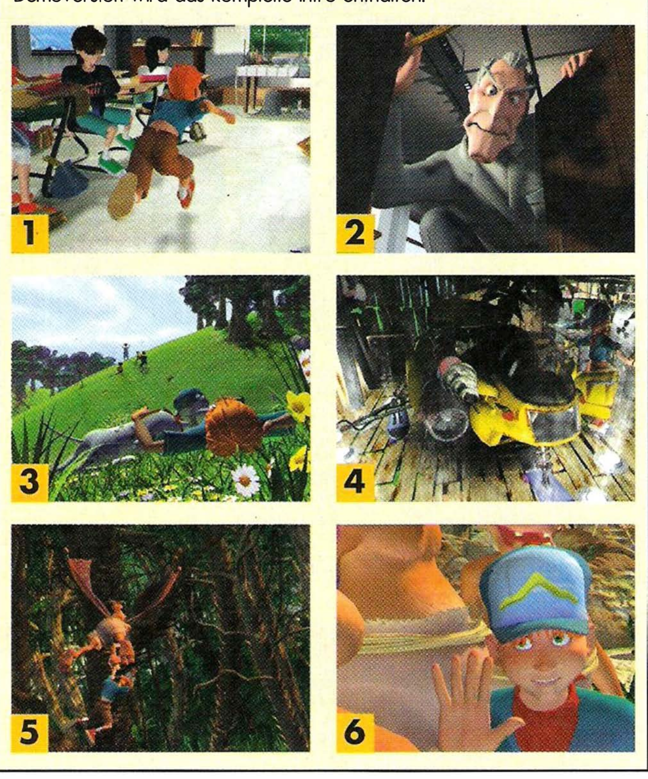
Das alles klingt gut - aber es fällt trotzdem schwer zu glauben, daß *Heart of Darkness* nach so vielen Jahren Verspätung immer noch hundertprozentig auf der Höhe der Zeit sein soll. Zumindest in einem Punkt konnte die spielbare Betaversion unsere anfänglichen Vorbehalte nicht entkräften: die Grafikauflösung von 256 x 192 Pixeln wird nicht nur in den Cut-Scenes verwendet, sondern auch im spielbaren Teil beibehalten. Hier mußte von Amazing Studio eine schwierige Grundsatzentscheidung getroffen werden: Rennt man der technologischen Entwicklung hinterher und fängt mit SVGA noch einmal ganz von Vorne an - oder behält man den einmal festgelegten Grafikstandard bei und versucht das Spiel dafür so flüssig und lebendig zu gestalten wie einen echten Zeichentrickfilm? Die europäische Fernsehnorm PAL mit ihren 625 Zeilen vertikaler Auflösung ist ein Beispiel dafür, wie man auch mit niedriger Pixelanzahl gestochen scharfe Bilder realisieren kann. Dieses Prinzip - „Schärfe durch Bewegung" - wollte sich Amazing Studio zunutze machen und baute umso mehr Animationstufen in *Heart of Darkness* ein. Unserem subjektiven Empfinden nach ist das Vorhaben relativ gut geglückt: Die Grafik wirkt bei genauem Hinsehen zwar grob, erlebt man die Sprites und Hintergründe aber in Bewegung, so entsteht tatsächlich der Eindruck einer höheren Auflösung. Durch die richtige Wahl der Farbpalette wird dieser Effekt noch verstärkt. Wenn sie die Screenshots auf dieser Seite sorgfältig untersuchen, werden Sie selbst feststellen, daß speziell die Hintergrundgrafik nach mehr als 256 x 192 Pixeln aussieht. Freuen darf man sich im übrigen auch auf den Soundtrack, für den der Hersteller den Komponisten Bruce Broughton (u. a. „Liebling, wir haben ein Riesenbaby", „Bernard und Bianca: Die Mäusepolizei in Australien") gewinnen konnte. Die Musik wird von 55 Profi-Musikern des Londoner Sinfonieorchester eingespielt und nicht - wie sonst gemeinhin üblich - vom Synthesizer eines hoffnungsvollen Nachwuchs-Künstlers.

Thomas Borovskis ■
Petra Maueröder ■


Mit einer hochmodernen Laserwaffe verschafft sich Andy Respekt bei den angreifenden Schattenwesen - so ein technologisches Meisterwerk ist auch für sie neu.

BOY STORY

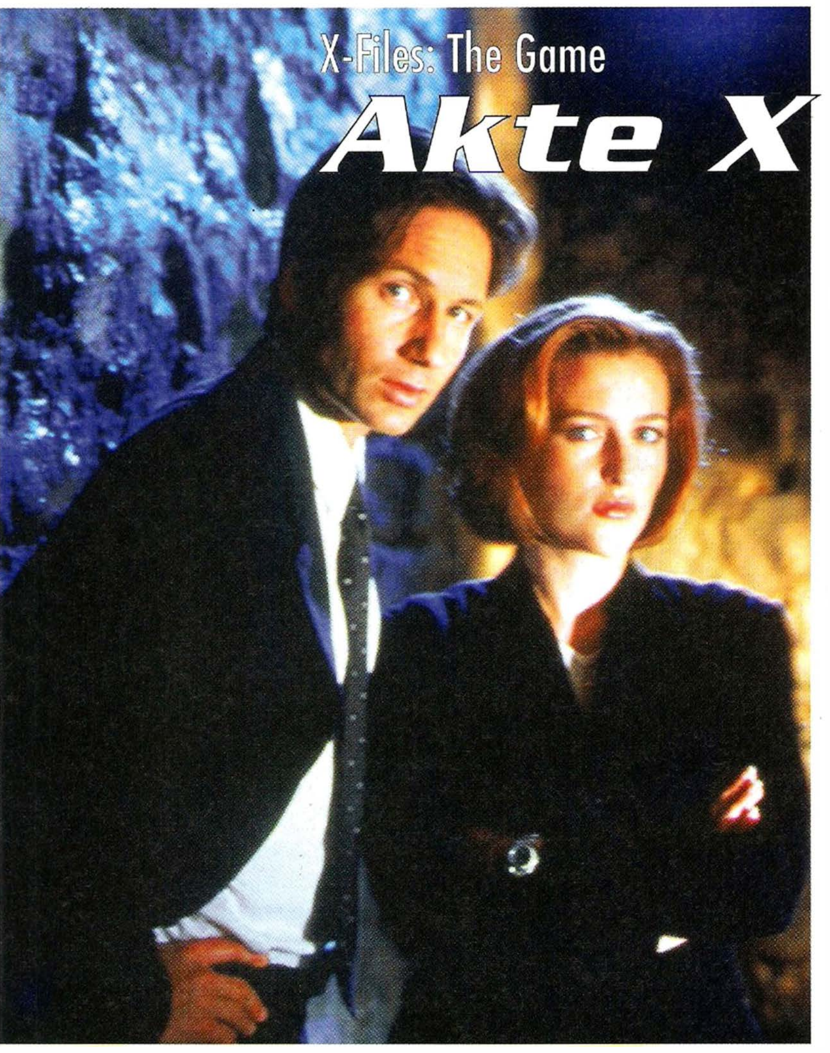
Die Begeisterung, mit der wir die Cartoons in *Heart of Darkness* schon 1995 lobten, ist bis heute nicht abgeklungen. Die Figuren sind so lebendig gezeichnet und animiert, daß uns selbst ein Vergleich mit Walt Disney's *Toy Story* als gerechtfertigt erscheint. Die Länge der Zwischensequenzen (hier eine kleine Auswahl) übersteigt eine Gesamtspieldauer von 30 Minuten. Bereits das fünfminütige Intro ist absolut hinreisend: Darin wird erzählt wie Andy durch Zufall in das Abenteuer hineingerät. Was wie ein ganz normaler Schultag beginnt, endet mit einer Crashlandung auf einem fremden Planeten. Die in Kürze verfügbare spielbare Demoversion wird das komplette Intro enthalten.



FACTS

Genre	Jump&Run
Hersteller	Amazing Studio
Beginn	Juli '93
Status	90%
Release	Juli '98

Vergleichbar mit
Oddworld: Abe's Oddysee



X-Files: The Game

Akte X ungelöst

Aus der Reihe Mysteries präsentieren wir Ihnen heute X-Files: The Game. Unter diesem Motto rief Electronic Arts zu einer ersten Begutachtung des neuen Adventures X-Files: The Game auf. Bei der Stippvisite vor Ort zeigte uns Paul Provenzano, Chef der Produktions- und Entwicklungsabteilung bei Fox Interactive, das Ergebnis einer dreijährigen Dreh- und Programmierzeit.

Gehören Sie auch zu den Menschen, die jede Stunde zählen, bis Akte X wieder über die Mattscheibe flimmert? In diesem Fall dürfte *X-Files: The Game* bei Ihnen voll ins Schwarze treffen. Sie haben noch nie etwas von *Akte X* gehört oder können den Kultstatus dieser Sendung einfach nicht verstehen? Kein Problem, das Spiel sollte sich auch für Leute eignen, die in der Welt der ungelösten Fälle des FBI keinerlei Vorkenntnisse besitzen. Der Grundgedanke bei Fox Interactive war also: *X-Files* muß ein Adventure werden, das den Fan und den Zocker gleichermaßen anspricht. Die einzige Voraussetzung ist, daß Sie genügend Köpfchen, List und Geduld mitbringen und die gestellte Herausforderung annehmen.

In der Rolle des Agenten Craig Willmore ist es Ihre Aufgabe, das unheimliche Verschwinden von Mulder und Scully aufzuklären. In einer Mischung aus Ego-Perspektive und Filmeinblendungen erleben Sie am eigenen Leib die Höhen und Tiefen im Leben eines Ermittlers. Sie beginnen mit einer Reihe von vagen Hinweisen, müssen Zeugen befragen und lassen Indizien im Labor überprüfen. Bereits nach kurzer Zeit stellt sich heraus, daß Sie in eine mysteriöse Verschwörung verstrickt sind.

Kult und Spiel

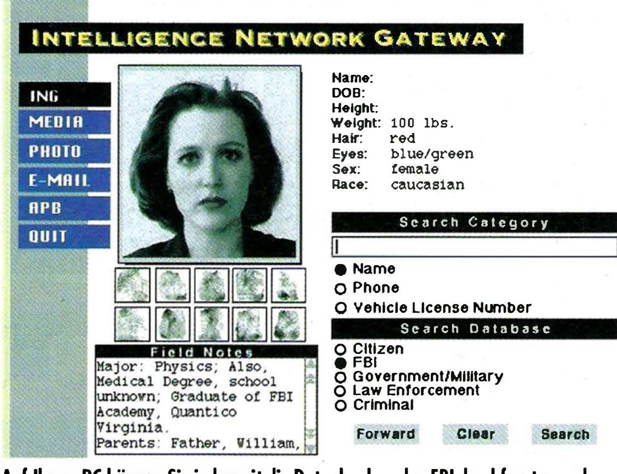
Bei Ihren Nachforschungen treffen Sie immer wieder auf Personen, die aus der TV-Serie bekannt sind und es gehört zu Ihren Aufgaben, sich mit ihnen mittels einer Auswahl an Fragen und Antworten zu unterhalten. Da ein sehr enges Verhältnis zu den Filmen besteht, verhalten sich die Figuren getreu ihren bereits bestehenden Charaktern. Mr. X wird beispielsweise genauso nervös, angespannt und paranoid erscheinen, wie es seiner Rolle in der Serie entspricht. Oder Walter Skinner, Ihr direkter Vorgesetzter, bei dem es nie so klar ist, ob er mit Ihnen zusammenarbeitet oder eher als Spitzel für die höchste Ebene fungiert. Aber keine Angst, auch wenn Ihnen diese Personen nicht bekannt sind, stellt dies im Spielverlauf keinen Nachteil dar. Durch den Aufbau der Story und die schrittweise Einführung in das Geschehen, wird dem Spieler eine komplett neue Geschichte erzählt. Es sind lediglich einzelne Verweise für den Kenner enthalten, die jedoch keine Auswirkung auf das Gameplay haben. So findet man bei der Erkundung einzelner Locations, immer wieder eine Menge Gegenstände, die aus der Serie bereits Kultcharakter besitzen, wie beispielsweise Mulders Lieblingsgetränk oder Scullys Bücher. Eine Tat-

Zusammen mit Walter Skinner treten Sie bei Ihrem Chef an und erhalten neue Fakten, die für die weiteren Ermittlungen von Bedeutung sind.



Ein wichtiges Element aus dem Inventar stellt das Handy dar. Wie im richtigen Leben sind Sie so jederzeit erreichbar und werden stets auf dem Laufenden gehalten.





Auf Ihrem PC können Sie jederzeit die Datenbanken des FBI durchforsten und natürlich auch Einsicht in die Geheimakten von Scully und Mulder nehmen.

MAKING OF

Chris Carter, der Schöpfer und Regisseur von *X-Files*, schrieb auch die Hintergrundgeschichte zum Spiel und sorgt so dafür, daß neben den Schauspielern auch die Handlung in das Gesamtbild der *X-Files* paßt. Einer seiner Grundsätze lautete, daß Story und Charaktere, trotz einer ungewöhnlichen Handlung, glaubwürdig erscheinen müssen. Das Ergebnis ist ein Spiel, das trotz der einzelnen Fernsehfolgen eigenständig existieren kann. Neben den beiden Hauptdarstellern David Duchovny (Fox Mulder) und Gillian Anderson (Dana Scully) beteiligten sich über 30 Schauspieler an den Dreharbeiten zum Spiel und fiebern nun schon dem Release entgegen. Um den Bezug zur Fernsehserie zu halten, setzt Fox Interactive auch bei der Übersetzung in die jeweilige Landessprache die originalen Synchronsprecher der Hollywood Stars ein. Im deutschsprachigen Raum werden also Franziska Piqulla und Benjamin Völz den beiden Agenten Scully und Mulder wie gewohnt ihre Stimmen leihen.

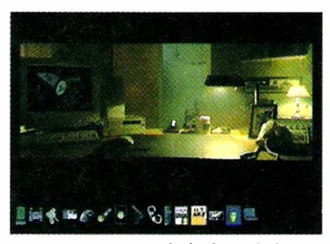
sache, die den Fan erfreuen wird, für andere aber keinerlei Bedeutung hat. Um den Spieler mit dieser Detailfülle nicht vom Wesentlichen abzulenken, griff das Programierteam um Paul Provenzano zu einem revolutionären Mittel: Eine Option erlaubt es, einzelne Objekte kurz zu fokusieren. Sie befinden sich in einem Raum und stellen sich die Frage, welche Gegenstände für die Lösung des Falles wirklich wichtig sind? Ein kurzer Mausklick und die Beweisstücke zoomen sich in einer rasanten Kamerafahrt in Ihr Blickfeld. Verschwiegen wird Ihnen dabei, wo sich der einzelne Gegenstand im Moment befindet, so daß Sie trotz dieser Hinweise auf eine Spielzeit zwischen 30 und 40 Stunden kommen sollten. Ganz im Stil eines herkömmlichen Adventures, erweist sich die Funktion des Inventars, das im unteren Teil des Spielscreen eingeblendet ist. Die einzelnen Items werden dabei stets per Drag and Drop im Spiel verwendet oder kombiniert. Wie es sich für einen vernünftigen FBI Agenten gehört, verfügen sie natürlich über die modernsten Hilfsmittel, zu denen neben einem Handy, einem Notebook und einem Nachtsichtgerät auch der eigene PC gehört. Mit dessen Hilfe können Sie Datenbanken aufrufen und gefundene Telefonnummern einzelnen Personen zuordnen. Eine zeitgemäße Besonderheit stellt das Versenden von Emails dar, denn um den Fall zu lösen, müssen Sie mit verschiedenem Personen auf diesem Weg in Kontakt treten. Sollten Sie trotz allem in eine Sackgasse geraten, so steht Ihnen immer noch Ihr Vorgesetzter Walter Skinner mit Rat und Tat zur Seite.

> **X-Files eröffnet unzählige Möglichkeiten in die Story einzugreifen**
> **Paul Provenzano, Entwickler**

VirtualCinema

VirtualCinema, so heißt die Game-Engine, mit der sich die Entwickler über eine lange Zeitspanne auseinanderzusetzen hatten. Mit Hilfe dieser Engine ist es Fox Interactive gelungen, ein Action-Adventure zu erschaffen, das Sie mit Hilfe qualitativ hochwertiger Quicktime-Movies in die Welt der *X-Files* eintauchen läßt. Bereits mit einer Kombination aus Pentium 120 und einer DirectX unterstützenden Grafik- und Soundkarte, kann das Abenteuer beginnen. Gespielt wird ausschließlich in einer Auflösung von 640x480 und einer Farbtiefe von 16- bzw. 32-Bit, was heute mit so gut wie jeder Standardhardware möglich sein sollte. Wie Paul Provenzano uns versicherte, hat das Spiel zwar nur ein Ende, das aber auf unterschiedlichste Art und Weise erreicht werden kann. Werden den Personen im Spiel beispielsweise unwichtige Fragen gestellt, oder macht man sich über sie lustig, so hat das Auswirkungen auf den weiteren Verlauf. Wie die einzelnen Actionelemente des Spiels aussehen, wollte uns Paul nicht verraten, man kann aber davon ausgehen, daß sie im Stil von *Blade Runner* ablaufen werden.

Jürgen Melzer ■



Im FBI Hauptquatier befindet sich Ihr Büro mit einem Schreibtisch, auf dem äußerst wichtige Hilfsmittel wie Telefon und PC zu finden sind.

BEWEISSTÜCKE

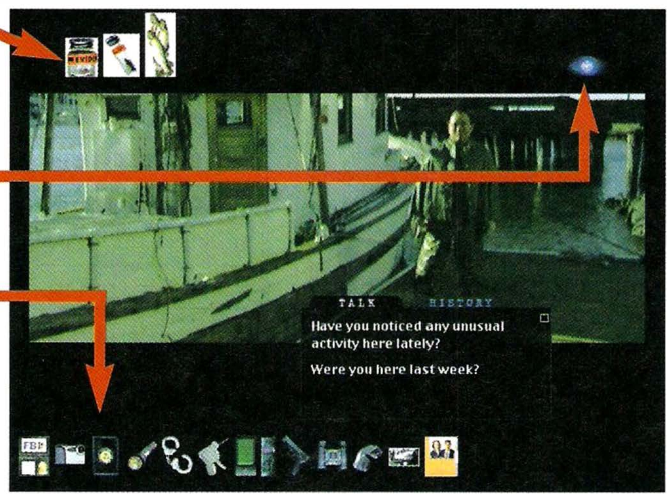


Neben der Spielhilfe finden Sie hier Gegenstände und Beweismaterial, das noch nicht überprüft wurde.

INVENTAR

FBI-Ausweis | Digitalkamera | Notebook

Im unteren Teil des Screens befindet sich das eigentliche Inventar, das der modernen Technik entspricht.



Dialoge werden mit Hilfe eines Auswahlkataloges geführt, der auch über Sätze verfügt, die schon in der Vergangenheit verwendet wurden.



FACTS

Genre	Action-Advent.
Hersteller	Fox Interactive
Beginn	Oktober '95
Status	80%
Release	September '98

Vergleichbar mit
Gabriel Knight, Blade Runner



Lode Runner 2

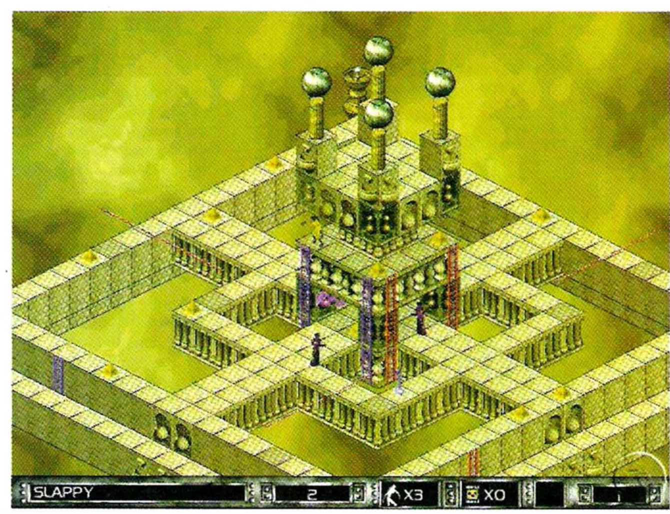
Running Man



Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Trotz der isometrischen Perspektive ist Lode Runner 2 unschwer als Nachfolger des Kultspiels aus den 80ern zu identifizieren.



Auf den Bildschirmfotos sehen die Levels zwar etwas verwirrend aus, doch das Spielgefühl des Originals haben die Designer ähnlich gut eingefangen.



Das Reizvolle an Lode Runner 2 ist, daß die bösen Mönche wieder auf die Bewegungen des Spielers reagieren und daher mit etwas Übung gut in Fallen zu locken sind.

Schön, daß alte Sprichwörter und Volksweisheiten immer noch ihre Gültigkeit besitzen. „Alles neu macht der Mai" mußten wir in der Schule singen, und siehe da, kaum ist es Mai, kündigt ein Programmierteam eine zeitgemäße Neuauflage des Klassikers Lode Runner an.

Erinnert sich noch jemand an das Jahr 1983? Damals erschien ein auch für damalige Zeiten grafisch nicht sonderlich aufregendes Actionspiel, das dennoch schnell zum absoluten Kult avancierte. *Lode Runner* hieß das Brøderbund-Produkt, das dank der unzähligen, geschickt aufgebauten Levels und der lästigen Gegner in Form von Mönchen faszinierte. Viele Fans des hüpfenden Goldgräbers aktivierten immer wieder den alten C64 oder einen entsprechenden Emulator, um diesen Klassiker zu zocken. Zehn Jahre danach erschien mit *Lode Runner: The Legend Returns* eine SVGA-Neuauflage, die aber nicht ganz den Charme des Originals erreichte. Seit einigen Monaten arbeitet aber das Entwicklungsteam Presage an einer Mischung aus zeitgemäßer Aufmachung und dem Spielspaß des Klassikers.

Mönche laufen Amok

Lode Runner 2 besitzt zwei wichtige Elemente, die es von anderen Actionspielen sowie Jump&Runs unterscheidet. Zum einen wäre da die isometrische Grafik, die auf den ersten Blick an Spiele wie *Diablo* erinnert, aber einen gänzlich andere Zweck erfüllt. Die dritte Dimension kommt bei *Lode Runner 2* nämlich als strategisches Element hinzu, da ja auch beim Klassiker das flinke Klettern über Leitern zu den Standardaktionen gehörte. Die 75 Levels sind in verschiedene Grafiksets aufgeteilt, die liebevoll mit unzähligen Objekten angereichert werden und auch ohne 3D-Karte modernen Ansprüchen genügen sollten. Allerdings erfordert die isometrische Perspektive deutlich mehr Aufmerksamkeit, um nicht den bösen Mönchen in die Arme zu laufen. Apropos Mönche: Der reizvollste Aspekt des Originals war ja, daß der Spieler quasi die Mönche mitsteuerte. Die computergesteuerten Bösewichte reagierten nämlich anhand eines relativ simplen Systems auf die Bewegungen der Spielfigur, was in den entsprechend konzipierten Levels jede Menge witzige Aktionen ermöglichte. Die neuen Welten werden dies natürlich wieder unterstützen, weshalb ein einzelner Level schon mal ein paar Dutzend Bildschirme groß werden kann.

Am Spielziel hat sich nichts geändert, denn der *Lode Runner* muß weiterhin die in den Levels verteilten Goldbarren aufsammeln und seine Gegner in allerhand Fallen locken. Ob er Fallgruben aushebt, sie mit Laserstrahlen röstet oder ihnen eine Bombe unter die Mönchskutte jubelt, hängt von den aufgesammelten Power-Ups ab. Davon gibt es jede Menge, die gerade im Netzwerk-Modus für diebische Freude sorgen dürften. Unter anderem kann sich ein *Lode Runner* in eines der Objekte im Level verwandeln oder er unterzieht sich einer spontanen Metamorphose und sieht plötzlich aus wie der Gegner. Bis zu acht Spieler sollen sich laut Presage mit sieben verschiedenen Spielmodi vergnügen, darunter auch Team- und Cooperative Play. Sind die 75 Levels irgendwann ausgereizt, dürfen Sie sich mit dem Leveleditor neue Welten basteln und diese an Freunde weitergeben.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Action
Hersteller	Presage
Beginn	August '97
Status	70%
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Lode Runner

Commandos: Hinter feindlichen Linien

Sondereinsatz

Der strategische Tiefgang der sogenannten Echtzeit-Strategiespiele fällt mit jeder Neuerscheinung geringer aus. Mußte man sich früher ernsthafte Gedanken über seine Rohstoffe machen und um jede teuer erstandene Einheit zittern, produzieren Könner heute nur noch massenweise Kanonenfutter.

Dabei ist der Spieleentwicklung eigentlich kein Vorwurf zu machen. Seit dem durchschlagenden Erfolg von *Command & Conquer* haben mittlerweile über fünfzig Clones das Spielprinzip, die Bedienung und teilweise sogar die militärischen Einheiten übernommen. Daß sich die Art und Weise des Spielens geändert hat, liegt vermutlich an den Spielern selbst: In jahrelangem Training haben sie ihre Vorgehensweise perfektioniert und beherrschen innerhalb kürzester Zeit jede Neuerscheinung. Da ist es nicht weiter erstaunlich, daß der Ruf nach neuen Spielideen immer lauter wird. Offenbar wurde aber bereits alles erfunden, womit als einziger Ausweg aus dem Dilemma die Neukombination der unterschiedlichsten Genres bleibt. Rundenbasierte Spiele verlieren im Augenblick ihre Fans, obwohl mit Spielen wie *Jagged Alliance* oder *Dunkle Manöver* gezeigt wurde, daß sich dieser Modus für Strategiespiele geradezu aufdrängt.

Runden oder Echtzeit?

Wie dem auch sei, daß Leben spielt sich in Echtzeit ab. Womöglich ist es diese Vertrautheit, die immer mehr Spieler nach Echtzeitversionen von Spielen wie Civilization rufen läßt. Auch Sir-Tech, der Hersteller von Jagged Alliance, folgt diesem Ruf und arbeitet gerade an einer nicht mehr rundenbasierten Variante des verkannten Strategiespiels. Möglicherweise kommt Sir-Techs Jagged Alliance 2 zu spät. Denn mit Commandos hat Eidos ein herausragendes Spiel in sein Vertriebsprogramm aufgenommen, daß genau diesem Prinzip folgt. Die kleine spanische Softwarefirma Pyro Studios programmiert seit über einem Jahr an der Software, die den Echtzeit-Strategiebereich revolutionieren könnte. *Commandos* kommt ohne abgeerntete Tiberiumfelder aus, verzichtet auf Produktionsstätten und schafft es auch ohne echte Chancengleichheit, für Spannung und Spielspaß zu sorgen. Der Spieler wird vermutlich noch in diesem Sommer die Geschicke einer kleinen Spezialeinheit übernehmen, mit der er die gefährlichsten Aufträge erledigen muß. Ganz im Stil älterer Kriegsfilme werden ihm Aufträge übertragen, die ein normaler Mensch niemals annehmen würde. Beispielsweise sind (selbstverständlich bestens bewachte) Raketenstellungen auszuschalten, Staudämme zu sprengen oder Gefangene aus einem Camp zu befreien.

Hoher Simulationsgrad

Dabei wird es nicht darum gehen, alle Gegner zu eliminieren oder den Bauhof zu sprengen. Da man über maximal sieben Soldaten verfügen wird, die weder produziert noch nachbestellt werden können, muß man stets für deren Wohlergehen sorgen. Verschärfend kommt hinzu, daß keiner der sieben wirklich austauschbar ist. Der Marine kann beispielsweise als einziger tauchen, der Fahrer kann Fahrzeuge kurzschließen und der Agent kennt sich in Fremdsprachen derart gut aus, daß er entsprechend gekleidet unbehelligt durch ein feindliches Lager gehen kann.

Unterschiedliche Experten

Natürlich hat jeder einige Waffen dabei, mit denen er sich zur Wehr setzen kann, als Actionspiel ist *Commandos* allerdings nicht geplant. Es wird vielmehr darum gehen, militärisch wichtige Aufträge möglichst schnell, effektiv und ohne großes Aufsehen durchzuführen. Um dies einfach und dennoch einigermaßen realistisch in Szene zu setzen, haben sich die Spieldesigner einige echte Innovationen einfallen lassen. So hat jeder der computersimulierten Soldaten ein eigenes Gesichtsfeld, innerhalb dessen er andere Figuren und sogar Fußspuren erkennt. Durch Büsche und Mauern können sie natürlich nicht sehen, die Landschaftsobjekte werden damit die wichtigsten Verbündeten des Spielers. Kommt dem Computer etwas nicht geheuer vor, wird er es untersuchen oder in Einzelfällen sofort Alarm schlagen. Gefallene Spielfiguren weisen den Gegner immer auf eine Gefahr hin, daher muß man die Körper schnellstens davontragen, um von den Patrouillen nicht entdeckt zu werden. Dies bedeutet aber auch, daß man seine Gegner durch Spuren im Schnee ablenken oder ihnen unbemerkt in den Rücken fallen kann.





Eine Explosion ruft sämtliche Soldaten herbei, die bei Bedarf sogar Unterstützung anfordern. Ein Fluchtwagen sollte bereitstehen.

Als Hilfsmittel kann man sich das Gesichtsfeld eines einzelnen Gegners einblenden lassen, was den Spieler rechtzeitig vor Überraschungen warnen sollte.

Verantwortungsgefühl

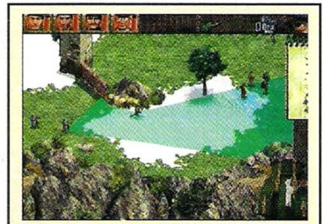
Allein mit diesen Eigenschaften erreichen die Pyro Studios ein völlig neues Spielgefühl, das den Spieler voraussichtlich arg strapazieren wird. Bereits in der aktuellen Betaversion erzeugt *Commandos* schnell das Gefühl, daß man für „seine Jungs" verantwortlich ist. Während in den Kriegsfilmen der 70er und 80er Jahre jeder noch so verwegene Einsatz leicht und locker gelingt, vermittelt das Spiel eine Vorstellung von dem Planungsaufwand, der dahinter stecken muß. Allein um eine relativ leicht bewachte Eisenbahnbrücke zu sprengen, wird man sich Meter für Meter vorarbeiten und jeden Strauch, jede Patrouille und jedes Geräusch beachten müssen. Im Augenblick überprüfen die Designer die 24 Missionen auf ihre Spielbarkeit, die ungefähre Dauer steht aber schon fest: während die ersten Missionen innerhalb einer halben Stunde geschafft sein können, werden für die letzten Missionen gut zehn Stunden angesetzt. Ein wichtiges, bislang aber wenig erfolgreich eingesetztes Element in Strategiespielen sind mehrere Kameras, die gleichzeitig die Landschaft darstellen.

In der Nähe von Kommandantengebäuden findet sich oftmals eine Uniform auf der Wäscheleine. Der Spion kann diese stets gut gebrauchen.

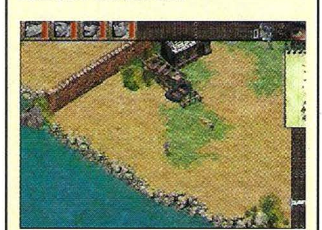
Ansichtssache

In *Commandos* kann der Bildschirm in bis zu sechs Fenster aufgeteilt werden, deren Inhalte unabhängig voneinander dargestellt werden. Die Kameras können an festen Positionen oder über einzelnen Personen „befestigt" werden, im letzteren Fall wandert der Bildausschnitt immer mit. Obwohl die Ansicht in vielen Stufen zoombar ist, kann nur durch diese Technik der Überblick über die riesige Landschaft behalten werden. Vor allem in den komplexeren Missionen, in denen die Spielfiguren nicht immer als Gruppe zusammengehalten werden können, wären plötzliche Bedrohungen sonst nicht zu erkennen. Um dem betroffenen Soldaten neue Befehle zu erteilen, reicht ein schneller Mausklick auf seinen Körper und sein Ziel, zu dem er sich bewegen soll. Über Icons am oberen Bildrand sowie Tastaturkommandos kann man seine Soldaten ebenfalls einzeln anwählen, der aktuelle Bildausschnitt springt dann sofort zu der angewählten Einheit. Scrollen ist natürlich ebenfalls möglich, was in Anbetracht der riesigen Karten erstaunlich schnell geht. In einer

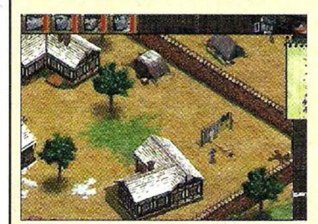
ABLAUF



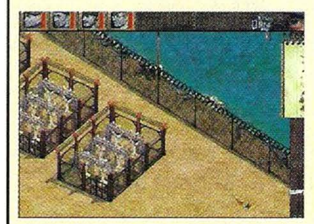
Eine Patrouille bewacht den einzigen Zugang zum Tal, in dem ein Damm sabotiert werden soll.



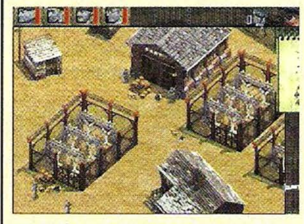
Der Taucher schwimmt flußabwärts, um das schlecht gesicherte Gummiboot zu entwenden.



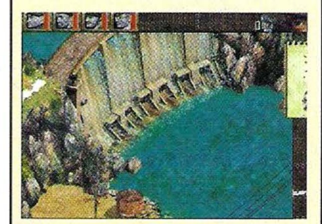
Nun bringt er den Spion in das Lager, wo er sich mit einer gegnerischen Uniform bekleidet.



Auf der anderen Flußseite wird der Zaun für eine schnelle Fluchtmöglichkeit durchschnitten.



Im Kraftwerk kann der Spion unbehelligt zwei Packungen Sprengstoff mitgehen lassen.



Damit wird schließlich der von Bunkern bestens verteidigte Stauamm in die Luft gesprengt.



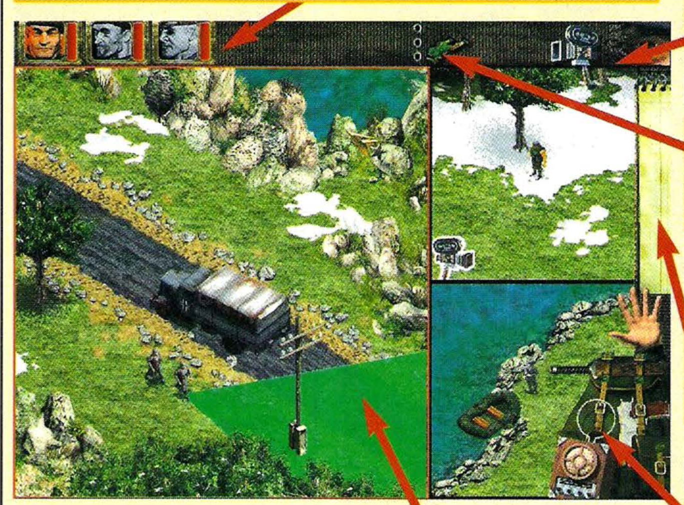
DIE OBERFLÄCHE

Kameraden

Mit einem Klick auf sein Icon wird der dazugehörende Soldat aktiviert. Der Inhalt des Rucksack-Interfaces ändert sich entsprechend.

Kamerafenster

Mit zusätzlichen Anzeigefenstern können entfernt liegende Gebiete stets im Auge behalten werden.



Körperhaltung

Im Kriechgang werden die Soldaten schwerer entdeckt, können aber nur langsam reagieren und nicht schießen.

Landkarte

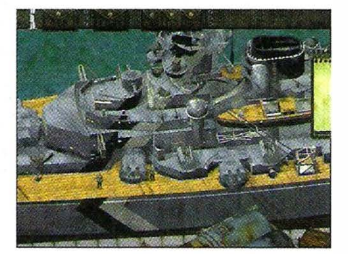
Bei Bedarf kann hier eine kleine Übersichtskarte ausgerollt werden, die auch eigene und gegnerische Einheiten zeigt.

Waffen

Jeder Soldat hat einige Waffen am Mann. Spezialgeräte wie Taucheranzug oder Geräuschsender werden hier ausgewählt.

Gesichtsfeld

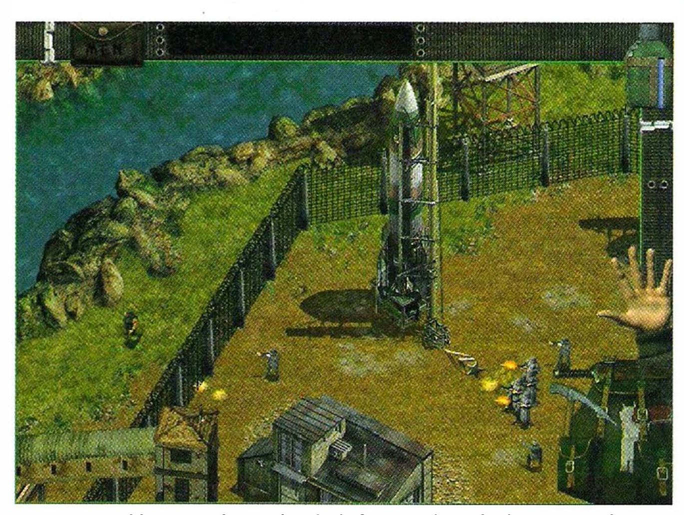
Innerhalb dieses Bereichs erkennen die Soldaten Veränderungen ihrer Umwelt. Sogar Fußspuren im Schnee werden untersucht.



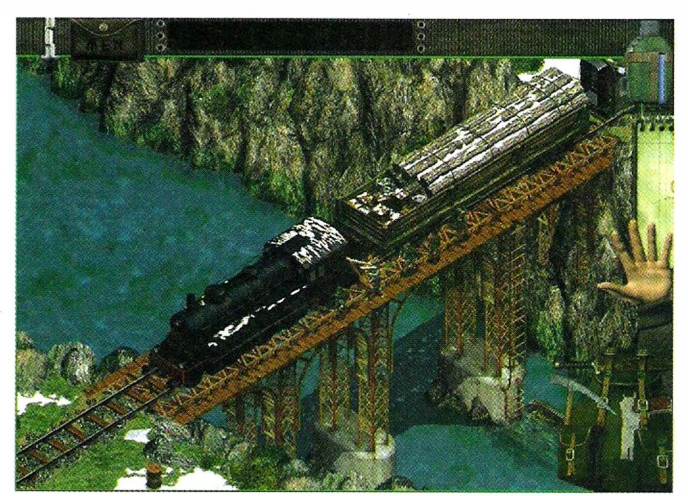
Sogar das riesige Schlachtschiff Bismark muß mitten in der Werft außer Gefecht gesetzt werden.



Um an die riesige Eisenbahnkanone zu gelangen, muß man das Bewachungspersonal einer ganzen Kaserne austricksen.



Der zweite Weltkrieg stand Pate: die Abschußrampen der gefürchteten V2-Raketen müssen vor ihrem Start zerstört werden.



Wie alle Kraftfahrzeuge ist auch diese Eisenbahn bei einer heftigen Kollision tödlich. Mit dem Ölfaß neben den Schienen kann man die Brücke sprengen.

vernünftig spielbaren Vergrößerungsstufe haben die Landschaften der schwierigeren Level Ausmaße von etwa 40 Bildschirmen. Die Landschaften sind dreidimensional und bestehen vollständig aus gerenderten Objekten. Die Qualität der berechneten Bilder ist so hoch, daß auch in der höchsten Zoomstufe keine übergroßen Pixel zu entdecken sind. Auch die einzelnen Animationsstufen der Soldaten wurden einzeln im Voraus gerendert, sogar Gesichtszüge sind zu erkennen. Wenn die wachestehenden oder patrouillierenden Soldaten nichts zu tun haben, greifen sie zu einer Zigarette oder strecken sich – die Pyro Studios scheinen Rechenzeit im Überfluß zu haben. Auf einem handelsüblichen Pentium 200 lief die aktuelle Betaversion bereits absolut flüssig, die Programmierer sind sich jedoch sicher, daß für noch mehr Details genug Rechenpower verfügbar ist.

Oberflächlich betrachtet

Offenbar ist bei allen aktuellen Spielen die Benutzeroberfläche eines der langwierigsten Probleme. Obwohl sich die Pyro Studios seit langem über das Spielprinzip sicher sind und auch die zugrunde liegende Technik längst steht, wurden seit Projektbeginn vier Interface-Designs implementiert. Da die eigentliche Spielansicht maximale Göße haben soll und gleichzeitig sämtliche Knöpfe und Schalter direkt und bequem anwählbar sein müssen, wurden die vorhergehenden Varianten immer wieder abgelehnt. Die aktuelle Version, die auch die endgültige sein soll, dürfte den minimalen Aufwand für den Spieler bedeuten. Mit wenigen Mausklicks lassen sich den Spielfiguren Ziele auf der isometrisch dargestellten Landschaft zuweisen, auch die Inventarobjekte lassen sich mit maximal zwei Klicks anwenden. Im frühen Sommer soll *Commandos* erscheinen und könnte eine neue Ära der Echtzeitstrategiespiele einläuten. Was *Spec Ops* für den Action-Aspekt des Genres ist, könnte *Commandos* für die Strategie-Seite sein. Ohne das immer langweiliger werdende Ressourcenmanagement herkömmlicher Echtzeit-Strategiespiele eröffnen sich plötzlich ungeahnte Möglichkeiten für den Spielspaß.

Harald Wagner ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Eidos Interactive
Beginn	Februar '97
Status	75%
Release	Juli '98

Vergleichbar mit

Spec Ops,
Jagged Alliance

Ultima 9: Ascension

Tugend-Sünde

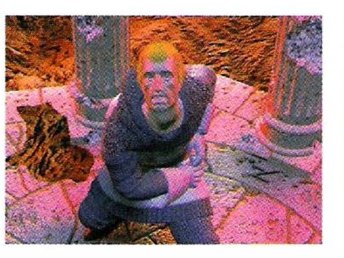
Acht schwarze Säulen contra die acht Tugenden: Der Avatar muß erneut Britannia vor der Vernichtung retten. In unserem Exklusiv-Interview mit dem Ascension-Designer Seth Mendelssohn erfahren Sie mehr über die Story zu Ultima 9 und was Origin aus dem ersten Internet-Projekt Ultima Online gelernt hat.



In einer Schatzkammer findet der Avatar verschiedene Ausrüstungsgegenstände - und natürlich jede Menge Kleingeld.



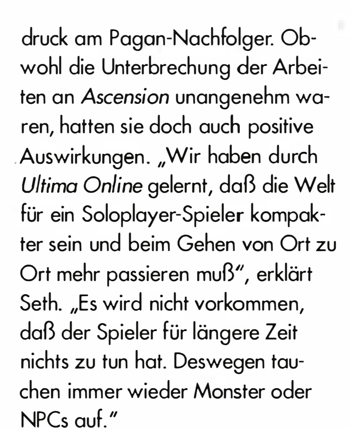
Die Story wird durch sehenswerte Zwischensequenzen vorangetrieben.

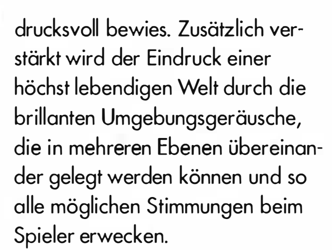




Einige Personen bestehen in Ultima 9: Ascension aus bis zu 900 Polygonen und machen daher einen unwahrscheinlich lebensechten Eindruck.

Viel wurde in den vergangenen Wochen spekuliert, wie die Storyline von *Ultima 9: Ascension* aufgebaut sein könnte. PC Games erfuhr an der Wiege des Avatars in Austin erstmals, welche neue schreckliche Bedrohung über Britannia hereinbricht. *Ascension* basiert dabei auf dem Ende von Pagan, dem achten Teil der Serie. Seth Mendelssohn, der zusammen mit Richard Garriott die Story designte, erklärt die Hintergründe: „Der Spieler, oder besser der Avatar, kehrt aus Pagan zurück Britannia, wo sein alter Erzfeind, der Guardian, aber schon auf ihn lauert. Der Avatar kann dem heimtückischen Anschlag zwar entkommen, doch muß er schnell erkennen, daß seiner Heimat die völlige Vernichtung in Form von acht schwarzen Säulen droht. Diese gewaltigen Gebilde brechen plötzlich an verschiedenen Stellen aus dem Erdboden hervor und bewegen sich durch das Land, wobei sie alles, was in ihrem Weg steht, rigoros vernichten. Die Aufgabe des Spielers ist es, mit Hilfe der acht sogenannten „Virtues" (Tugenden) dem Treiben des Guardians Einhalt zu gebieten."
Da nach der Veröffentlichung von *Ultima Online* viele deswegen abgezogene Programmierer wieder zu ihrer urspünglichen Arbeit an *Ascension* zurückkehrten, arbeitet das 23köpfige Team nun mit Hochdruck am Pagan-Nachfolger. Obwohl die Unterbrechung der Arbeiten an *Ascension* unangenehm waren, hatten sie doch auch positive Auswirkungen. „Wir haben durch *Ultima Online* gelernt, daß die Welt für ein Soloplayer-Spieler kompakter sein und beim Gehen von Ort zu Ort mehr passieren muß", erklärt Seth. „Es wird nicht vorkommen, daß der Spieler für längere Zeit nichts zu tun hat. Deswegen tauchen immer wieder Monster oder NPCs auf."





Die Welt lebt

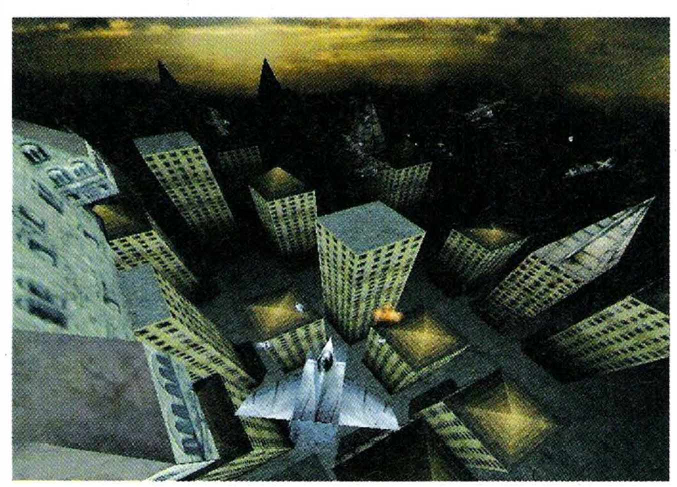
Hier stellt sich die Frage, ob diese Nicht-Spieler-Charaktere ein Eigenleben besitzen oder einfach nur feste Plätze einnehmen. „Die NPCs arbeiten, oder sie laufen von Stadt zu Stadt. Man trifft also nicht immer auf den selben Typen am selben Ort", sagt Seth. Gelegentlich flattert auch einfach nur ein Schmetterling vorbei oder ein Eichhörnchen springt von Ast zu Ast, wie die Alpha-Version von *Ascension* eindrucksvoll bewies. Zusätzlich verstärkt wird der Eindruck einer höchst lebendigen Welt durch die brillanten Umgebungsgeräusche, die in mehreren Ebenen übereinander gelegt werden können und so alle möglichen Stimmungen beim Spieler erwecken.
Das Gameplay wird übrigens sowohl linear als auch nicht-linear sein. Seth: „Am Anfang ist der Weg vorgegeben, den der Spieler gehen muß, damit der Einstieg auch für *Ultima*-Neulinge leicht fällt. Später jedoch kann man immer mehrere Sachen tun, ohne in eine Sackgasse zu geraten und ohne das eigentliche Ziel aus den Augen zu verlieren." Apropos aus den Augen verlieren: Der Einsatz von Nebel im Spiel hilft an manchen Stellen, die Grafik zu beschleunigen, indem weiter entfernte Gebiete weggelassen werden können.
Trotz aller Neuerungen und Reminiszenzen an die ersten acht Ultimas soll *Ascension* sowohl für Einsteiger als auch für Veteranen gleichermaßen reizvoll sein, meint Seth: „Wer *Ultima* nicht kennt, soll schnell reinkommen, die anderen werden sich über ein Wiedersehen mit all diesen alten Charakteren freuen. Außerdem darf man neben dem Avatar endlich auch Lord British, Shamen und Raven spielen." Klingt wie der würdige Abschluß einer Ära, denn der Avatar wird definitv am Ende des Spiels eine höhere Bewußtseinsebene erreichen, damit Origin für den zehnten Teil der Rollenspiel-Saga eine völlig neue Storyline und frische Charaktere einführen kann.

Florian Stangl ■

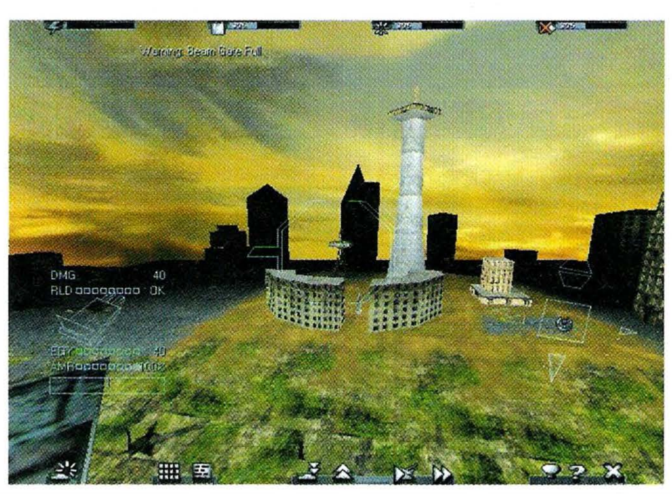
FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Beginn	Dezember '96
Status	35%
Release	3. Quartal '98

Vergleichbar mit
Ultima, Might and Magic



Die beweglichen Luftfahrzeuge lassen ungewöhnliche Perspektiven zu. Am linken Rand erkennt man eine schwebende, außerirdische Hoststation.



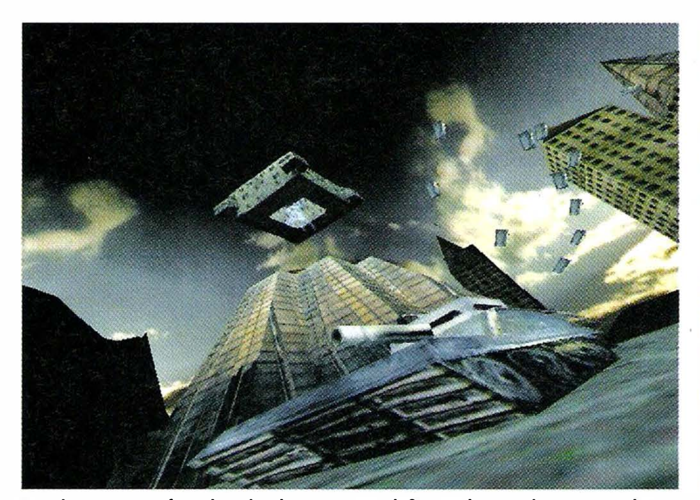
Nur die Skyline läßt erkennen, wie einfach die Gebäude aufgebaut sind. Dank der Texturen und der Lichteffekte wirken sie von nahem komplexer.

Urban Assault

Reifeprüfung

Auf nur zwei Titel wird sich Microsoft Games dieses Jahr konzentrieren. Zum einen ist dies natürlich Age of Empires 2, das von dem riesigen Erfolg und der Popularität des Vorgängers profitieren soll. Das zweite Projekt ist schon eher eine Überraschung, da es sich hier um ein sehr junges Genre handelt. Das unter den Namen Your Personal Amok und Anarchy bekanntgewordene Urban Assault steht nun, über drei Jahre nach Entwicklungsbeginn, kurz vor seiner Fertigstellung.

Manchmal scheint die Zeit einfach reif für bestimmte Erfindungen. Die Dampfmaschine, das Telefon und der Motorflug wurden gleichzeitig an verschiedenen Orten entwickelt, ohne daß die Erfinder voneinander wußten. In einem nicht ganz so weltbewegenden Ausmaß ist dieses Phänomen auch bei Computerspielen zu beobachten. Mit *Uprising* gelangte das erste Spiel auf den Markt, das den Actionreichtum schlichter 3D-Shooter mit der Vielfalt und dem Ressourcen-Management üblicher Echtzeit-Strategiespiele verknüpfte. Kurze Zeit später verblüffte *Battlezone* mit einem sehr ähnlichen Spielprinzip, und auch *Armor Command* weist gewisse Analogien auf. *Urban Assault*, das von Terratods in Babelsberg entwickelt wird, versucht sich ebenfalls an dem Spagat zwischen dreidimensionaler Action und zweidimensionaler Strategie. Über einen längeren Zeitraum hinweg hatten die „Erfinder" von *Urban Assault* schon an dem Spiel programmiert, bis sich mit Warner Interactive ein finanzkräftiger Publisher für die Software interessierte. Das ehemals sogar auf einem

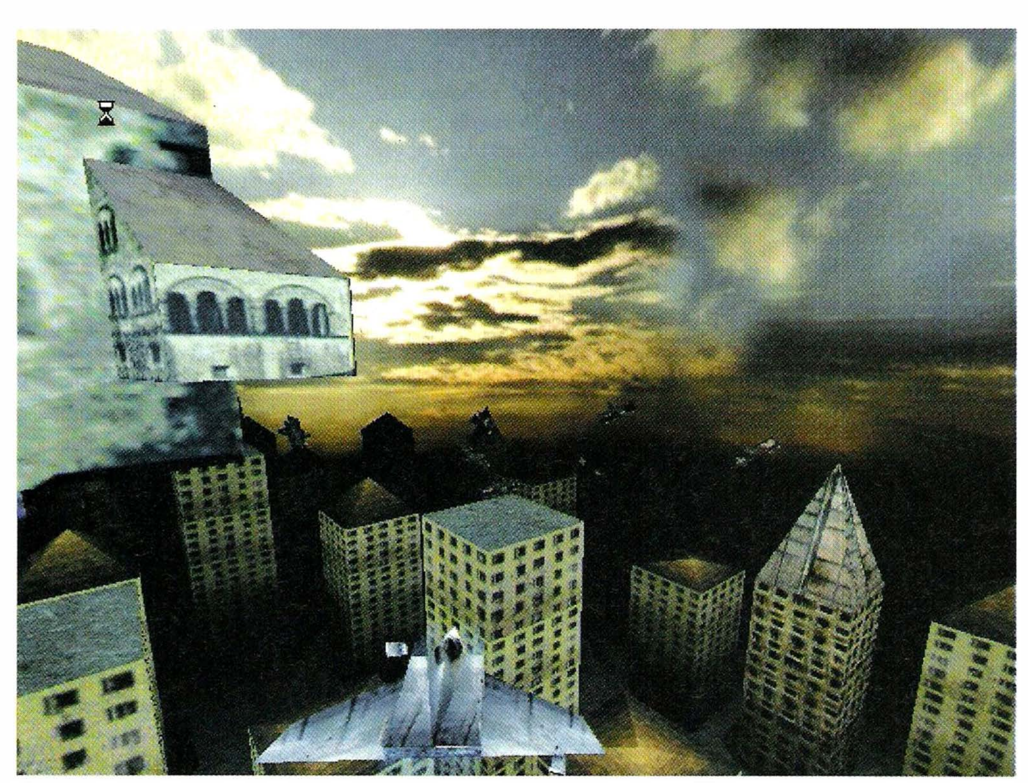

Die über einem Kraftwerk stehende Hoststation läßt gerade ein zehn Mann starkes Team winziger Aufklärungsfahrzeuge auf den Boden sinken.


Teams greifen immer gemeinsam an. Durch die identischen mathematischen Algorithmen entsteht dabei der Eindruck geschlossener Geschwader.

Amiga lauffähige Programm wurde immer weiterentwickelt, bis man schließlich etwas Spielbares präsentieren konnte – und Warner sich aus dem Geschäft zurückzog. Eine Vorführung auf der letztjährigen ECTS brachte für *Urban Assault* die Rettung: Späher von Microsoft waren an dem Spiel sofort interessiert und meldeten sich wenige Tage später am Firmensitz in Babelsberg. Schnell wurde man sich darüber einig, daß Microsoft der geeignete Partner für den Vertrieb des Spieles sei und dank seiner Erfahrungen mit Spielen wie *Age of Empires* auch brauchbare Anregungen zum Spieldesign geben könne. Das Spielprinzip und ein Großteil der Grafiken waren zu diesem Zeitpunkt längst fertig, auch die Programmoberfläche und der Name: *Anarchy*. Bei Microsoft Games in Redmont war man mit einigen Details des Spiels jedoch gar nicht glücklich: Der Name klang vermutlich zu subversiv und wurde daher schnell in *Urban Assault* umgeändert. Hauptkritikpunkt war jedoch die Benutzeroberfläche, die sich nicht an gebräuchliche Standards hielt und an diversen Programmstellen variierte. In Redmont wurde daher ein eigenes Entwicklungsteam gegründet, das sich ausschließlich mit dem Feinschliff von *Urban Assault* beschäftigt. Beta-Tester spielten über Wochen hinweg an dem Programm, um schließlich in einer langen Eigenschaftsliste *Urban Assault* mit Konkurrenzprodukten zu vergleichen. In Babelsberg und in Redmont wurde daraufhin fleißig programmiert, bis die Auswertung der Listen schließlich ein positives Ergebnis brachten. Erst vor wenigen Wochen kam das endgültige „Go!" von Microsoft – über drei Jahre nach dem Beginn des Projekts hatte es die Reifeprüfung bestanden.

Felderwirtschaft

Über vierzig nichtlineare Missionen sind geplant, in denen der Spieler vier gegnerische Parteien bekämpfen muß. In einer postnuklearen Welt wird der Rest der zivilisierten Menschheit von Außerirdischen und von Sekten bedroht. So beschließen die Computer, einen kämpferisch und strategisch hochbegabten jungen Mann zu engagieren, der sie und nebenbei die übrigen Menschen rettet. Land für Land kämpft man nun gegen die feindlichen Horden an, die vor allem technologisch weit überlegen sind. Jede Mission wird aus einem rechteckigen Spielfeld bestehen, das in zahlreiche quadratische Sektoren eingeteilt ist. Auf diesen Sektoren können sich Stadtruinen befinden, letzte Spuren von Vegetation, Kraftfelder oder Beamtore. Das Ziel jeder Mission liegt im Öffnen und Benutzen dieses Tores, womit den Gegnern die Angriffsmöglichkeiten genommen werden. Zu Beginn einer jeden Mission wird man nur die Hoststation besitzen, eine gut verteidigte Waffenfabrik. Unter dem Einsatz von Energie kann man nun Einheiten bauen lassen. Obwohl die Liste der Einheiten im Augenblick über dreißig Einträge besitzt, sind es eigentlich nur drei unterschiedliche Grundtypen. Das wichtigste sind natürlich die Angriffsfahrzeuge. Raketenwerfer, Hubschrauber, Jets, Panzer und vieles mehr steht zur Auswahl, wobei jede Einheit ausgeprägte Stärken und Schwächen besitzt. Der zweite Typus sind die Verteidigungsstellungen, die aus Flaks unterschiedlichster Stärke bestehen. Der dritte Typ sind schließlich die Kraftwerke, welche die zur Produktion der Einheiten notwendige Energie bereitstellen.
Das Ressourcen-Management wird sich trotz gegenteiliger Wünsche


Auch in Urban Assault ist der Himmel nur eine Fläche. Die Grafiker haben es trotzdem geschafft, ihm Tiefe und Bewegung einzuhauchen.

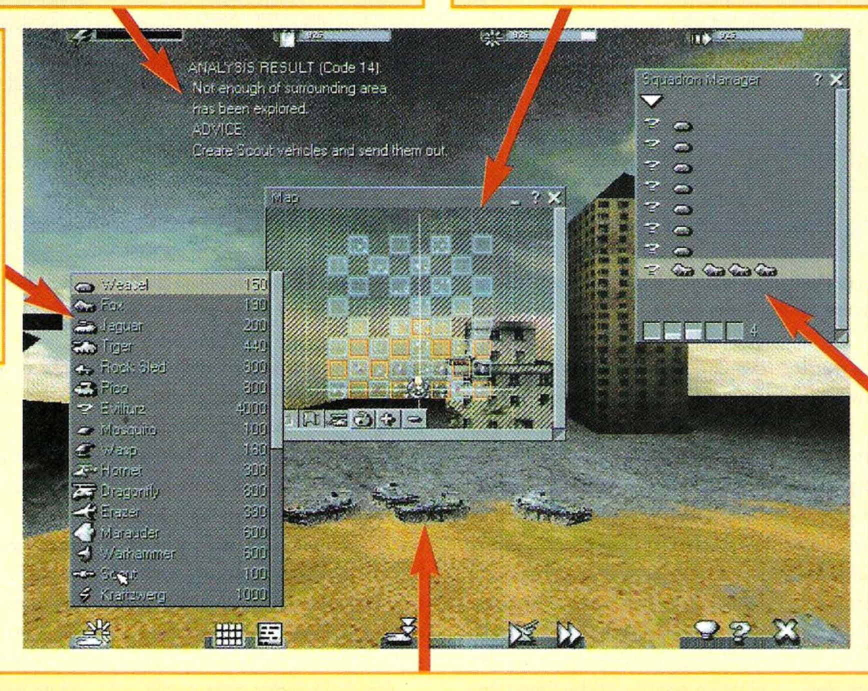


DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Ratgeber
Auf Wunsch wird eine übersichtliche Situationsanalyse erstellt, in Worte gefaßt und mit entsprechenden Ratschlägen kommentiert. Auf exakt solchen Daten basieren auch die Entscheidungen, welche der Computer für seine Truppen fällt.

Karte
Hier lassen sich alle Fahrzeuge über das Spielfeld dirigieren. Wegpunkte, Angriffsziele und Zielstandort lassen sich mit einfachen Mausklicks festlegen. Verschiedene Zoomstufen und Scrollbalken stellen auch größte Karten übersichtlich dar.

Baumenü
Aus dem Menü wählt man das zu bauende Fahrzeug aus und klickt im Sichtfenster auf den gewünschten Standort, wo es sich bald darauf materialisiert. Dies ist die einzige Tätigkeit in dem Spiel, für die man sich in der Host-Station befinden muß.



Squadron Manager
Mit dem Squadron Manager werden die einzelnen Teams zusammengestellt oder aufgeteilt. Auch der Aggressivitätsgrad, der Angriffslust und damit auch den Gehorsam der Teammitglieder regelt, wird von hier aus in fünf Stufen festgelegt.

Feindfahrzeuge
Mit einem Rechtsklick mit der Maus kann man zwischen der Bedienung des strategischen Teiles und des Actionteiles umschalten. Mit einigen wenigen Tasten und Mausbewegungen nimmt man die Feindfahrzeuge ins Fadenkreuz und kann sie mit zumeist zwei unterschiedlichen Waffensystemen bekämpfen. Gerät man in Bedrängnis, kann man jederzeit zurück in den Strategie-Modus und weitere Einheiten produzieren lassen oder vorhandene Truppen zur Unterstützung schicken.

aus Redmond drastisch von dem der meisten anderen Echtzeit-Strategiespiele unterscheiden. Die Energie fließt den Kraftwerken automatisch zu, sie wird also nicht von Fahrzeugen eingesammelt. Je mehr Sektoren man besitzt, desto höher ist der Wirkungsgrad der Kraftwerke und damit der Energiezufluß. Die Anzahl und Stärke der Kraftwerke bestimmt die Größe des Energievorrates, den man für die diversen Zwecke halten kann.

Energisch durchgreifen

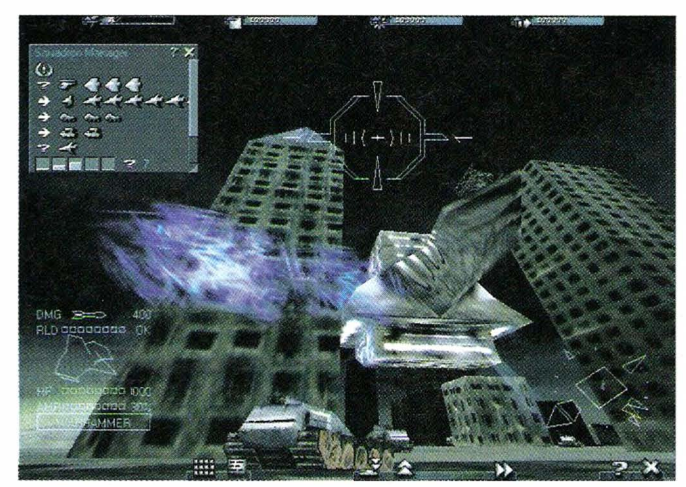
Die Energie dient nämlich nicht nur der Produktion, auch als Schutzschild und Treibstoff der Hoststation sowie als Reparaturset der Einsatzfahrzeuge wird sie eingesetzt. Wie in Bitmap Brothers' *Z* wird die erste Aufgabe des Spielers darin bestehen, möglichst viele Sektoren zu besetzen und diese zu halten. Erst wenn auf diese Weise die Energieversorgung gesichert ist, sollte man sich an die Bekämpfung der Gegner wagen. Dazu existieren zwei sehr unterschiedliche Vorgehensweisen: Entweder schickt man seine Trupps im *C&C*-Stil über die Landkarte, oder man begibt sich selbst in das Cockpit eines Fahrzeugs. Entscheidet man sich für die zweite Alternative, erzielt man grundsätzlich bessere Ergebnisse. „Es ist fast unmöglich, eine Mission nur von der Karte aus zu gewinnen. Wenn man selber schießt, hat man eine höhere Schußfrequenz und Treffsicherheit", berichtet Bernd Beyreuther, der Spieldesigner von *Urban Assault*. Als er vor über drei Jahren zusammen mit Freunden die ersten Ideen zu dem Spiel zusammentrug, stand 3D-Action ganz oben auf der Wunschliste. Damit auch ein strategisch denkender Spieler den Action-Modus nutzt, wird man im Cockpit mit einer erhöhten Geschwindigkeit der Fahrzeuge und Treffsicherheit der Waffen belohnt werden. Aber auch ohne diese Goodies lohnt sich das Umsteigen in eines der Fahrzeuge. Die Grafiker von Terratools haben nämlich ganze Arbeit geleistet und eine spektakuläre Umwelt erschaf-

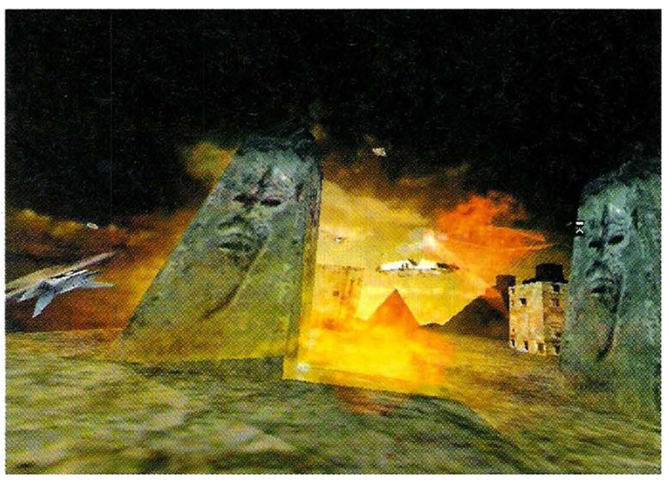
Jede Gegnerrasse setzt eigene Technologien ein. Die hilflos aussehenden Zeppeline und Doppeldecker sind nicht zu unterschätzende Opponenten.





Die Kombination aus Hintergründen und toten Städten erzeugt die Stimmung.


Hier materialisiert sich gerade ein neues Fahrzeug. Abgeschossene Einheiten hinterlassen ähnliche Energiefelder, die eingesammelt werden können.


Die aufwendigen Explosionen und Lichteffekte haben das Spiel bereits unter dem Namen Anarchy zum Grafik-Benchmark werden lassen.

fen. Obwohl die meisten Gebäude nichts weiter als quadratische Türme sind, sorgen die extrem detaillierten Texturen für eine bedrückende Endzeitstimmung. Auch die Fahrzeuge bestehen nur aus wenigen Polygonen – aber auch hier sieht man es nicht. Die Texturen wurden in beiden Fällen so geschickt gestaltet, daß unwillkommene Kanten verschwinden und eigentlich kahle Flächen Strukturen zeigen. Das Direct3D-Spiel kann die Landschaften damit überdurchschnittlich flüssig darstellen, entsprechend feinfühlig reagiert auch die Steuerung.
Jede Einheit wird ihr eigenes Steuerungsverhalten besitzen. Die Wendigkeit, die Trägheit, die Endgeschwindigkeit und gegebenenfalls die Steigrate wird von den Programmierern für jeden einzelnen Fahrzeugtyp einzeln festgelegt. Damit dürfte sich für den Spieler ein hoher Lernaufwand ergeben, da er für jedes Fahrzeug umdenken werden muß. *Urban Assault* enthält aber keine Panzer-, Helikopter- und Jetsimulation. Die eigentliche Steuerung ist sehr einfach und mit maximal sieben Tasten zu bewerkstelligen, die Unterschiede liegen ausschließlich in der Beweglichkeit. Wichtig wird die Wahl der Fahrzeuge wie üblich in den späteren Levels, wenn nicht nur stärkere Gegner, sondern auch steile Gebirgszüge auftauchen. Diese sind wie auch die zerstörbaren Gebäude unüberwindliche Hindernisse für alle Bodentruppen, so daß man sein Budget auf die zumeist teureren Luftfahrzeuge vorbereiten muß.

Gruppendynamik

Aber auch der begnadetste Spieler im Cockpit wird alleine keine Schlachten gewinnen können. Der Gegner bündelt seine Einheiten in stärkere Gruppen und fällt einem einzelnen Fahrzeug gerne in den Rücken. Damit auch der Spieler Verbände bilden kann, die sich gegenseitig absichern, hat Terratools den Squadron Manager entwickelt. In diesem Bildschirmfenster werden sämtliche Fahrzeuge aufgelistet und lassen sich mittels Drag&Drop nach Belieben gruppieren. Setzt man sich in das Führungsfahrzeug, folgt die ganze Gruppe dem Spieler und unterstützt ihn fortan.



Etliche Fahrzeuge verfügen über Lankraketen. Deren Treffsicherheit wurde bei jeder Einheit und jeder Rasse unterschiedlich festgelegt.

Aufgepaßt und mitgedacht

Bereits vor etlichen Monaten wurde die Künstliche Intelligenz fertiggestellt, die auf drei Ebenen berechnet wird. Das Individuum sorgt selbständig für notwendige Reparaturen und Munition. Der Truppführer entscheidet über Angriff und Rückzug und der „General" über Bauaufträge, Gruppeneinteilung und Zielzuweisung. Fast alle dieser Features stehen im Augenblick aber nur den Gegnern zur Verfügung. Daß auch der Spieler über die Fähigkeiten der virtuellen Truppführer verfügen wird, ist nach Aussagen der Programmierer eher unwahrscheinlich.
Urban Assault wird im September dieses Jahres eine bislang noch ungenutzte Idee in die Spielelandschaft einführen. Die in einer beendeten Mission übriggebliebenen Fahrzeuge lassen sich in Folgemissionen übernehmen. Allerdings nur in begrenzter Anzahl, so daß man die gewünschten Fahrzeuge überlegt auswählen muß. Neu an diesem Feature ist, daß man in die abgeschlossenen Missionen zurückkehren kann, um seine Auswahl zu ändern. Mit der neuen Auswahl kann man die Folgemission sodann erneut beginnen. Obwohl das Spiel samt Oberfläche


Verbirgt sich ein Gegner hinter einem Haus, zerstört man dieses einfach!


Je nach Waffentyp breiten sich die Explosionen unterschiedlich weit aus.

eigentlich fertig ist und kaum noch programminterne Fehler auftreten, wird *Urban Assault* frühestens im September erscheinen. Bis zu diesem Zeitpunkt werden noch die Missionen einem Feintuning unterzogen und die Briefingtexte erstellt. Auch die Übersetzung in Deutsch (im Augenblick ist das Spiel rein englischsprachig), Französisch und Japanisch steht noch aus.

Harald Wagner ■


FACTS

Genre	Action-Strategie
Hersteller	Microsoft
Beginn	1995
Status	98%
Release	September '98

Vergleichbar mit

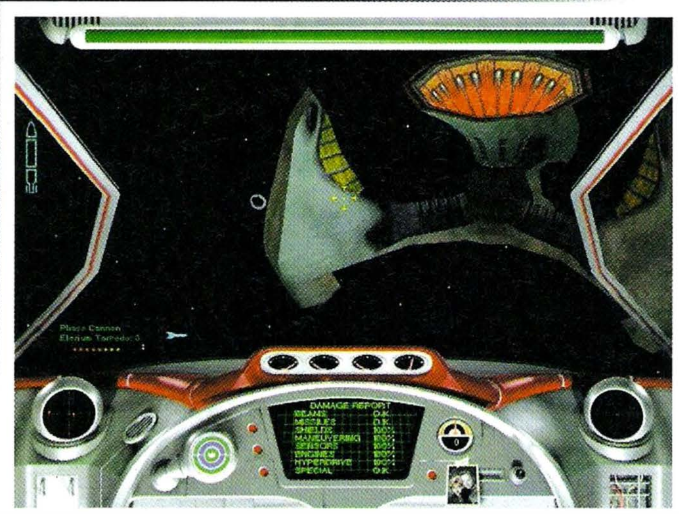
Battlezone, Z



X-COM: Interceptor

Abgehoben

X-COM hebt ab: Mit dem neuesten Streich aus dem Hause MicroProse verläßt die beliebte Strategie-Serie den hinlänglich bekannten Planetenboden und läßt Sie im Weltraum gegen die bösen Sectoids antreten. Strategen sollen trotz des Wing Commander-Flairs auf ihre Kosten kommmen.



Neue außerirdische Rassen wie die Aereons oder die Psilords besitzen andersartige, gefährliche Kampfschiffe, die bislang noch nicht in X-COM aufgetaucht sind.

Der Genre-Mix in der Spiele-Industrie geht munter weiter. Nachdem 3D-Action und Strategie schon munter zu *Battlezone* und *Uprising* verquirlt wurden, versucht sich MicroProse nun an der Mixtur aus Strategie und Weltraum-Action. *X-COM: Interceptor* sieht auf den ersten Blick aus wie eine weitere Space-Simulation mit ordentlichen Grafiken, doch das täuscht. Auf den zweiten Blick erkennt der *X-COM*-Fan schnell Parallelen zu den rundenbasierten Strategiespielen, die vom verzweifelten Kampf der Menschheit gegen die niederträchtigen Sectoids handeln. Daran ändert sich bei *Interceptor* natürlich nichts, denn kaum versucht sich die Menschheit von den letzten Auseinandersetzungen zu erholen, treffen sie schon wieder auf die Sectoids. Beide Rassen wollen sich rohstoffreiche Planeten an der Grenze der Galaxis unter den Nagel reißen, was prompt zu neuen Kämpfen führt, die in *Wing Commander*-ähnliche Missionen gepreßt werden. Sie fliegen Geleitschutz, verteidigen Ihre Basis, jagen Aliens in Asteroidenfeldern und dergleichen. Allerdings werden bei jedem neuen Spiel einzelne Missionsparameter verändert, so daß kein Einsatz dem anderen gleichen soll. Zusätzlich wirft MicroProse mit den Psilords und den Aereons zwei neue, noch fiesere Alienrassen ins Gefecht.

B-MOVIE

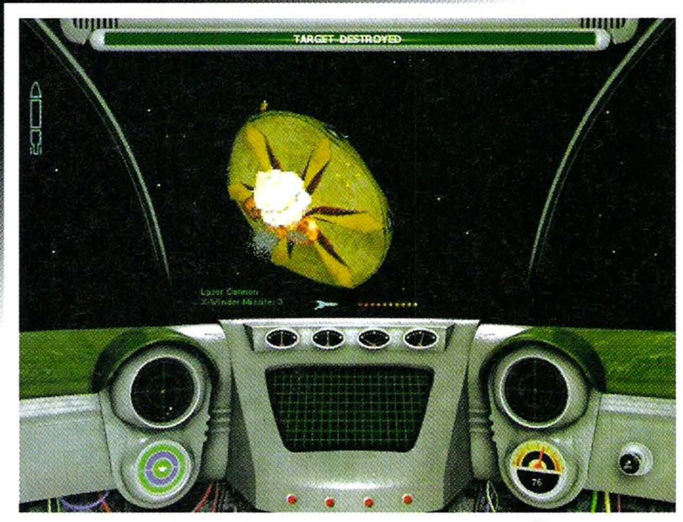
Wie schon die Strategiespiele, so erinnert auch der 3D-Ableger *Interceptor* an die klassischen Sciene-fiction-B-Movies, in denen Außerirdische Fühler hatten und ihre Raumschiffe fliegende Untertassen waren. So ganz ernst nimmt sich *X-COM: Interceptor* deshalb nicht, wie alleine schon ein Blick auf die verschiedenen Cockpits zeigt. Aufkleber wie „I break for Sectoids" oder die heraushängenden Kabel heben sich deutlich von den vielen bierernsten Genre-Kollegen ab.



„I break for Sectoids" – X-COM: Interceptor besitzt den nötigen Schuß Humor, der für ein Computerspiel mit Grafik im B-Movie-Stil erforderlich ist.

Flügelmänner wachsen mit

Das sind aber noch nicht alle Unterschiede zu den gängigen Weltraum-Spektakeln, denn bei *X-COM: Interceptor* haben Sie selten ausreichend Schiffe, die Sie in die Schlacht werfen können. Wenn Sie also gerade mitten in einem Gefecht sind und die Meldung erhalten, daß Aliens einen finalen Angriff auf die Erde star-

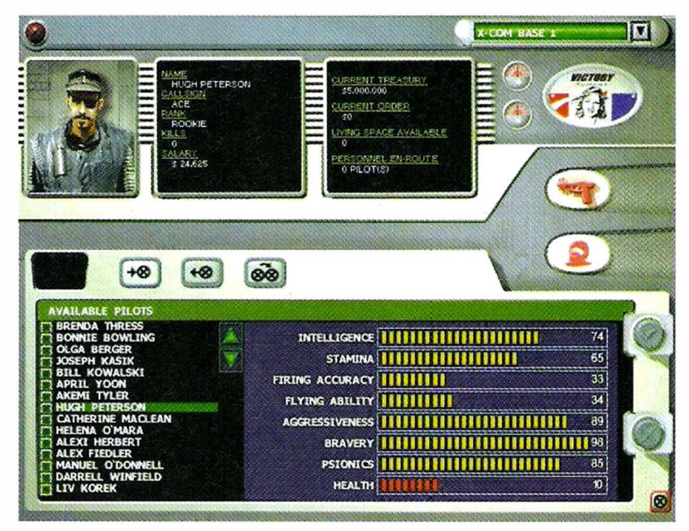


Fliegende Untertassen gehören ebenso zu X-COM: Interceptor wie das Erforschen außerirdischer Technik und das Verwalten von Budgets.

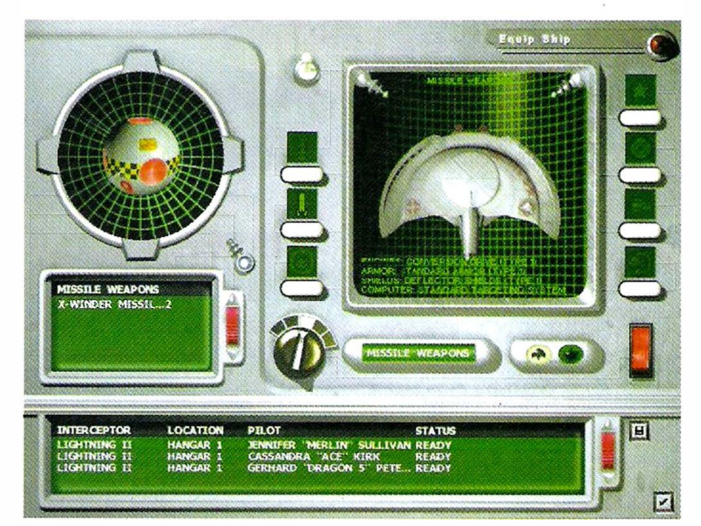


Als X-COM-Commander müssen Sie sich auch um die Befestigung und Verteidigung der bis zu acht terranischen Basen kümmern.

ten wollen, müssen Sie gut überlegen, ob die Attacke echt oder nur eine Finte ist. Genügend Raumgleiter für zwei Planetensysteme besitzen Sie nämlich nicht. Am deutlichsten wird die Verwandtschaft zu den *X-COM*-Strategietiteln bei den Charaktereigenschaften Ihrer Flügelmänner. Die Piloten besitzen Fertigkeiten wie Genauigkeit, Flugleistung, Intelligenz, Ausdauer, Aggressivität, Mut, Gesundheit und sogar psionische Fähigkeiten. So schön es ist, seinen Lieblings-Piloten besser und besser werden zu sehen, so niederschmetternd ist der Verlust eines solchen. Der Vorteil für den Spieler liegt auf der Hand: Anstatt wie seinerzeit als abgehalfterter Jedi-Ritter an der Seite eines Plüsch-Monsters fliegen zu müssen, bildet man sich selbst seine favorisierte Begleitung aus. Dieses Rollenspiel-Flair unterscheidet *X-COM: Interceptor* deutlich von anderen Weltraum-Spielen. Damit Kenner der Strategiespiele nicht nur auf bekannte und vertraute Einheiten stoßen, stehen mit dem leichten Kampfraumer Lightning 2, dem Allrounder Firestar und dem schweren Bomber Super Avenger neue Raumschiffe zur Auswahl.



Die Charaktereigenschaften Ihrer Flügelmänner können sich mit jedem Einsatz verbessern, der Verlust eines Veteranen wiegt daher umso schwerer.



Besonders wichtig für das erfolgreiche Absolvieren der verschiedenen Missionen ist die Auswahl der richtigen Komponenten für Ihr Raumschiff.

Datenklau und Veteranen

Die Standard-Waffen der Terraner reichen bedauerlicherweise nicht aus, um den Sectoids und ihren Kumpeln genügend Widerstand leisten zu können. Also müssen Sie wie schon in den Strategie-Cousins außerirdische Waffentechnik erforschen, um sie dann gegen die unfreiwilligen Spender einzusetzen. Dazu schicken Sie die erbeuteten Daten auf die Erde, wo sie ausgewertet und dann von Ihnen wieder per DFÜ gesaugt werden. Das spendiert Ihren Schiffen bessere Raketen, neue Energiewaffen, stärkere Sensoren, Panzerungen und dergleichen mehr. Die Grundidee von *X-COM: Interceptor* ist ja, Weltraumkämpfe realistischer zu gestalten. Dieser Gedanke geht so weit, daß die Designer auch in ferner Zukunft nicht auf Bürokraten verzichten wollten und Ihnen deshalb nur ein beschränktes Budget zur Verfügung steht. Je bessere Waffen Sie sich leisten wollen, desto teurer wird es auch. Das gleiche gilt für Ihre Flügelmänner, die ebenfalls nicht auf Bäumen wachsen und bezahlt werden müssen. Die Parallelen zu den alten *X-COM*-Spielen sind also mindestens so groß wie zu den *I-Wars* oder *Wing Commanders* auf dem Markt. Welche Zielgruppe *X-COM: Interceptor* am ehesten ansprechen wird, muß sich erst noch zeigen. Die Designer wollen aber die strategischen Elemente auch für Action-verwöhnte *Wing Commander*-Fans überschaubar halten, Fans der Strategie-Serie aber gleichfalls eine gewohnte Umgebung bieten. Als krönenden Abschluß will MicroProse einen Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler einbauen. Über das Resultat werden wir Sie demnächst informieren, *X-COM: Interceptor* soll schon bald fertiggestellt werden.

Florian Stangl ■



FACTS

Genre	Action
Hersteller	MicroProse
Beginn	März 1997
Status	85%
Release	3. Quartal '98

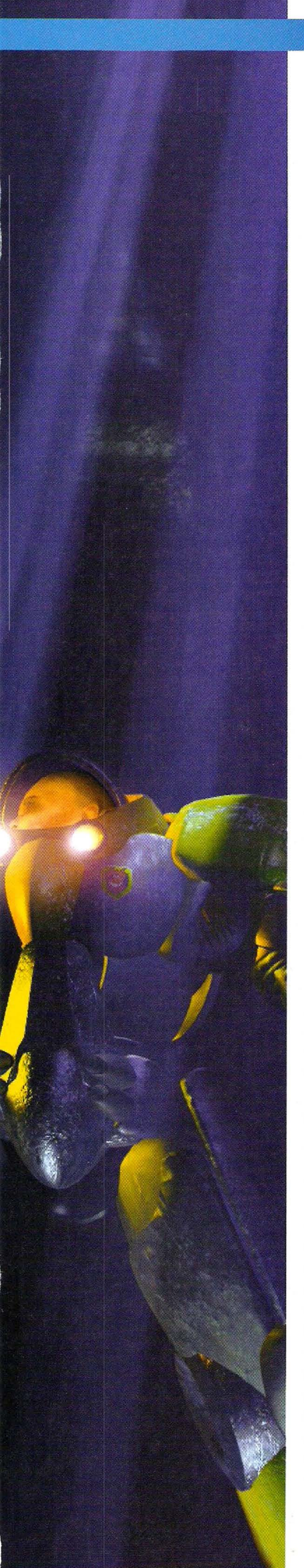
Vergleichbar mit
I-War, Wing Commander

StarCraft

Craft-Akt

Zwei Jahre lang haben Sie auf dieses Spiel gewartet. Jedes Preview verschlungen. Jede News-Meldung dankend registriert. Jede Verschiebung zähneknirschend hingenommen. Jetzt wollen Sie's endlich wissen: Wie gut ist der WarCraft 2-Nachfolger wirklich? Bei uns erfahren Sie es: Auf zwölf Seiten nehmen wir StarCraft auseinander!





Mit der Veröffentlichung von *StarCraft* geht für Blizzard-Boß Allen Adham, Designer Bill Roper und ihre Kollegen eine monatelange Leidenszeit zu Ende. Jetzt kann die Ernährung allmählich auf „Alles außer Pizza!!!" umgestellt werden, man darf wieder zu Hause schlafen, und auch die legendären Blizzard-Streethockey-Matches auf dem nahegelegenen Sportplatz dürften künftig etwas regelmäßiger stattfinden. Für den Nachfolger zu einem der meistverkauften, meistprämiertesten und beliebtesten Echtzeit-Strategiespiele des ausgehenden 20. Jahrhunderts hat sich der Hersteller von WarCraft 2 und *Diablo* viel Zeit gelassen und den Veröffentlichungstermin mehr als einmal verschoben – sehr zum Unmut der Klientel, die bereits mit gezücktem Portemonnaie den Spiele-Händlern auflauerte. Alles vergessen und verziehen: *StarCraft* ist in den USA seit Anfang April und seit dem Oster-Wochenende bei uns komplett in deutsch erhältlich.

Die Wahrheit über StarCraft

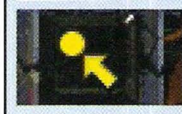
Was viele gehofft und manche befürchtet haben: Begleitet von massivem Erwartungsdruck und beäugt von abkupferfreudiger Konkurrenz, hat Blizzard nicht mehr und nicht weniger zustande gebracht als ein *„WarCraft 2* im Weltraum". Anstelle von Orcs und Menschen stehen sich diesmal drei Völker gegenüber, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten, und die durch eine Verkettung ungünstiger Zufälle in eine intergalaktische Auseinandersetzung verwickelt werden. Die phantastische Story (aus der sich locker zwei, drei – immer noch sehr gute – Science-Fiction-Filme machen ließen) wird im Laufe von drei Kampagnen erzählt, die sich aus jeweils zehn Missionen zusammensetzen. Wer auf eine durchgehende Handlung und einen moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrad Wert legt und weder sehenswerte Zwischensequenzen noch eine der vielen Anspielungen auf Science Fiction-Klassiker (*Star Trek, Alien*) verpassen will, startet mit der Kampagne der Terrans, spielt sich dann durch die Zerg-Missionen und landet schließlich bei den Protoss. Die Reihenfolge ist allerdings nicht verbindlich: Sie dürfen auch die Zergs beziehungsweise Protoss vorziehen oder zwischendurch die Rasse wechseln – *StarCraft* protokolliert dankenswerterweise Ihre absolvierten Einsätze mit. Nur innerhalb einer Kampagne müssen Sie sich Mission für Mission voranspielen.

Wir sind jetzt mit dabei, in jedem siebten Ei

Erste *StarCraft*-Erfahrungen macht man zweckmäßigerweise mit den „Terrans" – resozialisierten Knast-

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Sammelpunkte



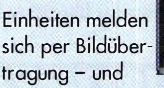
Frisch produzierte Einheiten aus diesem Gebäude steuern automatisch eine von Ihnen festgelegte Stelle auf der Karte an – praktisch, wenn Kampfeinheiten direkt an die Front verlagert werden sollen.

Statusleiste



Wenn Sie nur eine einzige Einheit anwählen, werden ausführliche Informationen über den Zustand der Einheit, die bisherigen „Kills" (= zerstörte Gegner) und etwaige Updates (Feuerkraft, Panzerung) angezeigt.

Monitor









Einheiten melden sich per Bildübertragung – und zwar sowohl beim schlichten Markieren als auch im Angriffsfalle oder nach Fertigstellung eines Upgrades. Jeder Einheiten-Typ hat seine eigene Sequenz und reagiert schon mal patzig, wenn Sie ihn mehrmals grundlos anklicken. Durch einen Klick auf dieses Fenster wird die Ansicht auf der jeweiligen Figur zentriert.

Gruppen



Maximal zwölf Einheiten können gleichzeitig markiert werden.

Upgrades



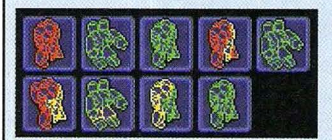
Etliche Upgrades (Panzerung, Waffen) gibt es in drei verschiedenen Ausbaustufen.

Online-Hilfe



Wenn Sie den Cursor über ein Icon bewegen, erfahren Sie den Bedarf an Ressourcen. Kann die Einheit oder das Gebäude noch nicht produziert werden, blendet die Online-Hilfe ein, welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen.

Statusanzeige



Unterschied zu *WarCraft 2*: Bisher konnte man den Zustand einer Einheit lediglich der Statusleiste entnehmen. Jetzt zeigen Leisten unter den Einheiten die verbleibenden Hitpoints an. Die Farbe signalisiert Ihnen das Ausmaß der Schäden (grün = alles okay, gelb = kritisch, rot = Einheit kurz vor Zerstörung)

Produktionsschlangen



Vorteil der Terran und Protoss: Pro Gebäude können bis zu fünf Einheiten auf einmal in Auftrag gegeben werden.



Das Ende einer terranischen Basis: Die Mammut-artigen Stoßzähnen der Ultralisken lassen Gebäude in Flammen aufgehen.

brüdern und verwegenen Draufgängern vom Planeten Erde, die markige Sprüche reißen und anfangs nichts Besseres zu tun haben, als rivalisierende Clans auszuschalten. Die Jungs bauen Kasernen, Fabriken, Akademien, Satellitenstationen und Raumhäfen und schützen ihre Stützpunkte mit Raketentürmen und Bunkern. Soldaten, Flammenwerfer, Kampfroboter, Raumjäger und Schwere Kreuzer verbringen ihre Zeit damit, feindliche Basen in Schutt und Asche zu legen. Was die Terrans der Konkurrenz voraus haben: Bei Bedarf verlegen sie ihre Gebäude an einen anderen Ort. Einheiten und Gebäude kennt man größtenteils aus anderen Echtzeit-Strategiespielen, so daß sich die Terrans wie keine andere Gruppe für den Einstieg in *StarCraft* aufdrängen. Bereits in der Anfangsphase treffen Sie auf die zweite Rasse, die Zerg. Die glibberigen, insektenartigen Kreaturen sehen aus, als kämen sie direkt von H. R. Gi-

FRAGEN UND ANTWORTEN RUND UMS BATTLE.NET

Was ist das Battle.Net ?

Modem und Internet-Zugang vorausgesetzt, ermöglicht Ihnen Blizzards hauseigener Spiele-Server die Teilnahme an Mehrspieler-Schlachten gegen bis zu sieben Konkurrenten. Rund um die Uhr sind Tausende von *StarCraft*-Spielern aller Erfahrungsstufen online. Klinken Sie sich einfach in eines der erstellten Gefechte ein oder starten Sie ein eigenes Spiel. Mit etwas Erfahrung können Sie bei Turnieren mitmachen, einem „Clan" beitreten oder am Liga-System („Ladder") teilnehmen, das vierteljährlich einen *StarCraft*-online-„Weltmeister" kürt.

Wie komme ich ins Battle.Net?

Ohne installiertem TCP/IP-Protokoll und TCP/IP-Unterstützung für 32 Bit-Applikationen geht gar nichts. Ob dies für Ihr Windows 95-System zutrifft, können Sie selbst nachprüfen: Falls Sie per DFÜ-Netzwerk ins Internet gelangen und den Netscape Navigator (ab Version 2.0) beziehungsweise den Microsoft Internet Explorer (ab Version 3.0) einsetzen, klappt normalerweise auch der Zugriff aufs Battle.Net. Auch Verbindungen via AOL sind möglich; vorausgesetzt wird die AOL-Version 3.0 für Windows 95.

Was kostet mich das Spielen im Battle.Net?

Blizzard bietet diesen Service kostenlos an; es fallen also lediglich die üblichen Provider-Kosten und Telefon-Gebühren an.

Wie gut ist die Performance?

Erfahrungsgemäß erstaunlich gut: Mit einer entsprechenden Internet-Anbindung stellt man kaum einen Unterschied zu Netzwerk-Spielen fest. Trotzdem lassen sich ärgerliche Verzögerungen (Lags) nie ganz vermeiden. Wie stark Ihr PC davon betroffen ist, hängt von Einflußfaktoren wie dem Internet-Provider, der Konfiguration des Rechners, der Uhrzeit, der Anzahl der Spieler und deren Standort ab – schließlich treffen sich im Battle.Net Spieler aus aller Welt.

Was passiert, wenn Mitspieler nicht über die ausgesuchten Mehrspieler-Karten verfügen?

Beim Start eines Multiplayer-Matches prüft *StarCraft*, ob auf allen Festplatten eine Kopie dieser Karte vorliegt. Falls nicht, wird sie automatisch auf die jeweiligen PCs übertragen.

Was ist die Ladder?

Die „Ladder" ist ein Weltranglistensystem, das die 1.000 besten *StarCraft*-Spieler (zumindest jene, die online spielen) auflistet. Jede Ladder erstreckt sich über einen Zeitraum von drei Monaten. Nach dem Ende eines Quartals erklärt Blizzard den *StarCraft*-Spieler auf Position 1 zum „Weltmeister" und setzt alle Ladder-Werte auf Null. Wer demnächst einsteigen möchte: Die Frühlings-Ladder läuft bis Ende Mai, danach geht's mit der Sommer-Ladder weiter, die dann am 31. August endet.

Wie wird die Ladder-Reihenfolge berechnet?

Ähnlich wie das „Handicap" beim Golf oder der ELO-Wert im Schach gibt auch das StarCraft-Rating das Können eines Spielers wieder. Wie viele Punkte Ihnen für Siege und Niederlagen gutgeschrieben werden, errechnet sich aus mehreren Faktoren und hängt ab von der Wahrscheinlichkeit eines Erfolgs. Bei zwei ungefähr gleichstarken Spielern errechnet sich eine Fifty-Fifty-Chance. Da es wahrscheinlicher ist, daß ein Profi einen Anfänger besiegt als umgekehrt, wird der Könner für diese „Leistung" nur geringfügig entlohnt. Schlägt der unerfahrene Spieler allerdings einen wesentlich stärkeren, kassiert der Einsteiger entsprechend mehr Punkte. Auch die Anzahl der an einem Ladder-Match beteiligten Spieler fließt in die Berechnungen ein.

Ab welchem Zeitpunkt darf ich bei der Ladder mitmachen ?

Um Einsteiger vor frustrierenden Debakeln zu bewahren, ist die Teilnahme am Ladder-System erst ab zehn gewonnenen Multiplayer-Partien möglich.

Wird denn da nicht gewaltig geschummelt?

Die Konsequenz aus den schmerzlichen Erfahrungen mit Diablo-Cheatern: Alle Ranglisten sowie die Profile der registrierten *StarCraft*-Spieler werden auf dem Blizzard-Server verwaltet. Das ist bereits ein recht wirksamer Schutz vor Hobby-Hackern, die mit den eigenen Profilen auf der heimischen Festplatte Schindluder treiben würden. Ladder-Spiele unterliegen besonders strengen Regelungen: Verboten ist beispielsweise das wiederholte Antreten gegen ein und denselben Gegner und absichtliches Verlieren, um das Rating eines „Kontrahenten" zu erhöhen; da Ladder-Spiele in den Foren bekannt-



Jetzt wird abgerechnet: Nach jeder Mission folgt eine ausführliche Analyse.



Qual der Wahl: Alle drei Kampagnen sind von Anfang an anwählbar.

gers Zeichentisch. Zahlenmäßige Überlegenheit und ihr extremer Killer-Instinkt machen diese mutierten Lebewesen zu einer massiven Bedrohung für die gesamte Galaxie. Zerg-Einheiten werden nicht hergestellt, sondern ausgebrütet: Herumwuselnde Larven mutieren zu Eiern, aus denen schließlich eigentümliche Geschöpfe schlüpfen, die mit Säure spucken oder rasiermesserscharfe Gliedmaßen einsetzen. Arbeitsdrohnen verwandeln sich auf Befehl in Königinnen-Nester, Brutschleim-Pools und Evolutionskammern, die wiederum die Voraussetzungen für noch widerwärtigere Organismen schaffen. Die sich selbst heilenden Biester fühlen sich nur auf einem besonderen Untergrund wohl, dem Kriecher, der von einigen Anlagen produziert wird. Unangenehm: Überlebende Zergs regenerieren sich mit der Zeit. Was den technologischen Standard anbelangt, sind die Protoss einsame Spitze in der Galaxis – kein Wunder, schließlich macht sich dieses älteste und (nach eigenen Angaben) mächtigste Volk der Galaxis übersinnliche Begabungen zunutze. Kein Konkurrent baut bessere Raumschiffe und schickt stärkere Krieger in die Schlacht. Das Geheimnis ihres Erfolges: Zusätzlich zur üblichen Panzerung verfügen Protoss-Einheiten und -Gebäude über ein Energieschild, das sich zwar langsam, aber automatisch erneuert. Wirklich beschädigt wird ein Protoss erst nach kompletter Zerstörung des Schilds. Für diesen Vorteil nimmt diese Spezies in Kauf, daß sie mit vergleichsweise wenigen Exemplaren auskommen muß. Einheiten und Gebäude „warpen" sich die Protoss vom Heimat-Planeten Aiur ins jeweilige Einsatzgebiet.

DREIERLEI

Terran, Zerg oder Protoss? StarCraft-Käufer haben die Wahl zwischen drei verschiedenen „Collectors Special Edition"-Packungsmotiven. Falls Sie also rund 200,- Mark übrighaben und Blizzard etwas Gutes tun wollen, dann zieren Sie Ihr Spiele-Regal mit allen drei Varianten.

Energie!

Regel Nummer 1 im Echtzeitstrategie-Gewerbe: Wer Soldaten fabrizieren und Gebäude aufstellen will, braucht Ressourcen. Alle drei Rassen greifen auf ein und dieselben Rohstoffe zurück: Terranische Weltraumbaufahrzeuge, Zerg-Drohnen und Protoss-Sonden bauen Mineralienfelder ab, mit denen

Mehrere Kanäle („Gegner erwünscht", „Für Einsteiger" usw.) weisen den Weg zu StarCraft-Fans mit ähnlichen Interessen und vergleichbarem Können.

Mit „Erstellen" werden Battle.Net-Spiele initiiert.

„Einklinken" listet alle angebotenen StarCraft-Partien auf, für die noch Teilnehmer gesucht werden.

„Leiter" blendet eine Übersicht der weltweit besten StarCraft-Spieler ein.



Im Chat-Fenster tauscht man Meinungen aus, analysiert Niederlagen und verabredet sich zu Spielen.

Das Rating des Spielers. 1.000 Punkte und mehr deuten auf besonders erfahrene Spieler hin.

Neben dem Namen jedes Spielers wird ein farbiger Balken eingeblendet. Die Länge des Balkens und ein selbsterklärendes „Ampel-System" signalisieren Ihnen die zu erwartende Qualität einer Verbindung.

Die Sternchen repräsentieren gewonnene Spiele. Für jeden Sieg kassieren Sie einen halben Stern. Ab fünf Sternen (= zehn Siege) dürfen Sie erstmals an Battle.Net-Spielen teilnehmen.

Per Doppelklick auf einen Spieler bekommen Sie sein Profil, aus dem seine Rating-Punktzahl, seine aktuelle Ladder-Position, das letzte Spiel sowie die Anzahl der Siege und Niederlagen hervorgeht. Profile, die über einen gewissen Zeitraum ungenutzt bleiben, werden von Blizzard gelöscht.



gegeben werden, fliegen allzu offensichtliche Schwindeleien rasch auf. Als besonders verwerflich gelten „Disconnects" (absichtlich abgebrochene Verbindungen) – eine leider äußerst beliebte Möglichkeit, um der Brandmarkung „Niederlage" zu entgehen. Zum Glück läßt sich die Zahl der – wie auch immer zustandegekommenen – Disconnects eines Gegners vor Beginn einer Partie abfragen.

Wird es Battle.Net-Server in Deutschland (Österreich, Schweiz etc.) geben ?

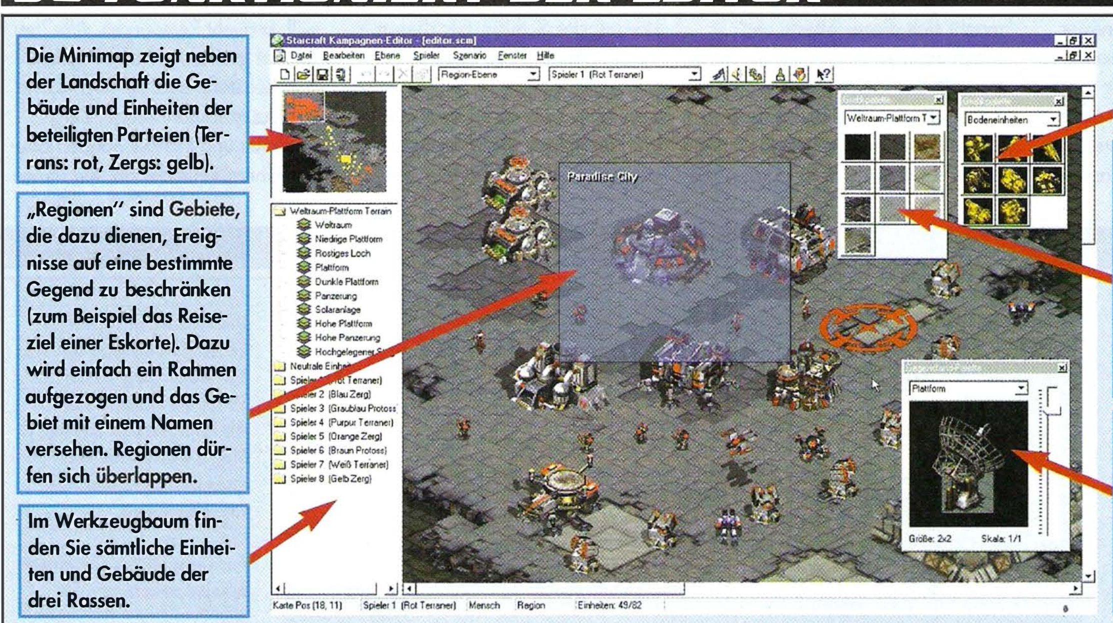
Offizielle Auskunft der deutschen Niederlassung: „In Planung". Ein genauer Termin für den Startschuß steht noch nicht fest. Wir informieren Sie natürlich umgehend, sobald das Vorhaben konkreter wird.



Hiergeblieben! Ihre Mutalisks verfolgen eine terranische Kaserne, die sich in Anbetracht der mißlichen Lage (Basis liegt in Schutt und Asche) aus dem Staub macht.

Sie zumindest anfangs über die Runden kommen. Spätestens dann, wenn die ersten Upgrades fällig werden oder fortgeschrittenere Einheiten und Bauwerke anstehen, benötigen Sie zusätzlich Vespin-Gas aus den gleichnamigen Geysiren, das mit Hilfe von Raffinerien gewonnen wird und ebenso wie Mineralien irgendwann zur Neige geht. Regel Nummer 2: Jede Karte muß zunächst erkundet werden. Anders als beim Fantasy-Vorgänger läßt sich der „Nebel des Krieges" (inklusive echter Sichtlinien) nicht deaktivieren – das funktioniert allenfalls per Cheat. Um den berüchtigten „Tank Rush" (ein Überrollen des Gegners mit einer kaum überschaubaren und noch weniger kontrollierbaren Flut an kleinen, preiswerten Einheiten) zu vermeiden, haben die Designer allen drei Völkern Beschränkungen auferlegt. Zusätzliche Einheiten kosten nicht nur ein gerüttelt Maß an Rohstoffen, sondern wollen auch versorgt werden – vergleichbar den Bauernhöfen in *WarCraft 2*. Bei den Terrans übernimmt diese Funktion das Versorgungsdepot, die Zergs setzen auf schwebende „Overlords", und die Protoss stellen „Pylons" auf. Eines haben all diese Einrichtungen gemeinsam: Sie erhalten ein bestimmtes Kontingent an Einheiten am Leben. Nur mit ausreichenden Versorgungs-

SO FUNKTIONIERT DER EDITOR



Die Minimap zeigt neben der Landschaft die Gebäude und Einheiten der beteiligten Parteien (Terrans: rot, Zergs: gelb).

„Regionen" sind Gebiete, die dazu dienen, Ereignisse auf eine bestimmte Gegend zu beschränken (zum Beispiel das Reiseziel einer Eskorte). Dazu wird einfach ein Rahmen aufgezogen und das Gebiet mit einem Namen versehen. Regionen dürfen sich überlappen.

Im Werkzeugbaum finden Sie sämtliche Einheiten und Gebäude der drei Rassen.

Objekte können optional aus einer „Grafikpalette" gewählt werden.

Das Auswahlmenü enthält sämtliche Texturen dieses Grafik-Sets (hier: „Weltraum-Plattform"), mit denen Sie die Flächen der Karte nach Belieben füllen. Das funktioniert wie in einem herkömmlichen Malprogramm.

Die „Gegenstände"-Datenbank enthält Krater, Bäume, Büsche, Schilder, Höhleneingänge, Satellitenstationen und vieles mehr zum Ausschmücken der Karte.

Der StarCraft-Editor eignet sich nicht nur für das Gestalten von Multiplayer-Karten, sondern generiert auch Einzelspieler-Missionen mit allem Drum und Dran.



Beim Anlegen einer neuen Karte wählen Sie die Größe und das Grafikset, das die Auswahl an Terrain-Arten festlegt.



Teurer, widerstandsfähiger, zeitaufwendiger – die Eigenschaften aller Einheiten und Gebäude sind veränderbar.

Mit dem Editor können Sie unter anderem...

...Karten mit einer Größe von bis zu 256x256 Feldern gestalten.
...die Landschaft nach eigenen Vorstellungen verändern und mit Pflanzen, Felsen u.v.m. verzieren.
...Einheiten, Gebäude und Ressourcen auf das Gebiet verteilen.
...Startbedingungen (Rohstoffe) und Startpunkte für jeden Spieler festlegen.
...Missionsziele für alle oder bestimmte Spieler definieren.
...Spieler zu Gruppen zusammenfassen.
...Ereignisse („Auslöser") integrieren, die bei Erfüllung bestimmter Bedingungen ausgeführt werden.
...Ereignisse auf einzelne Spieler, Feinde, Verbündete oder Gruppierungen und Zeitpunkte beschränken.
...vorgefertigte „KI-Scripts" einsetzen, die das Verhalten des Computergegners regeln. (Der Computer gründet Basen, expandiert eigenständig, erforscht Upgrades und attackiert Feinde. Wie aggressiv und zielstrebig er dabei vorgeht, bestimmt sich durch drei KI-Stufen.)
...die Eigenschaften von Einheiten und Gebäuden (Bauzeit, Baukosten, Panzerung usw.) verändern.
...Einheiten, Gebäude und Upgrades einschränken, als „erforscht" kennzeichnen oder ganz aus dem Szenario ausschließen.
...WAV-Soundeffekte importieren (zum Beispiel als Mission-Briefing).
...mehrere Einzelszenarien zu Kampagnen kombinieren.
...Mission-Briefings mit Texten, Soundeffekten und Animationen gestalten.

Was der Editor nicht kann:

Bestehende Grafiken und Soundeffekte ersetzen oder editieren.

Was am Editor nervt:

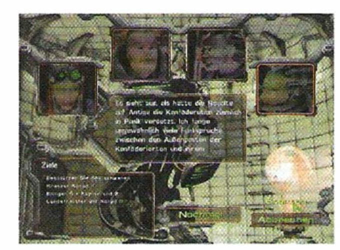
Das Verschieben einmal gesetzter Objekte ist nicht möglich; stattdessen müssen Sie Einheiten, Gebäude und Ressourcen zuerst löschen und dann neu plazieren.



Kapazitäten können zusätzliche Individuen produziert werden.

Balance of Power

Ein Blick in die vor einem Dreivierteljahr entstandene *StarCraft*-Sonderbeilage (Ausgabe 9/97) macht deutlich: Konzept, Grafik, Interface, Einheiten und Gebäude haben sich nur in Nuancen verändert; einige Features (zum Beispiel das Recyceln von Raumschiff-Wracks, Psi-Kontrolle der Protoss über feindliche Truppen) wurden ersatzlos gestrichen, andere sind hinzugekommen. Was um alles in der Welt haben die Programmierer in der Zwischenzeit getrieben? Däumchen gedreht? *Age of Empires* im Netzwerk gespielt? Von wegen: Blizzard hat das Kunststück fertiggebracht, drei unterschiedliche Gruppierungen in einem Echtzeit-Strategiespiel unterzubringen und trotzdem die Chancengleichheit zu wahren – und sowas ist komplizierter, als es sich anhört. Wir erinnern uns an *WarCraft 2*: Da hatten Menschen und Orcs zwar eigene Gebäuden, Einheiten und Zaubersprüche, doch für jede Kleinigkeit gab es ein Pendant auf der Gegenseite mit exakt denselben Fähigkeiten und Werten für Panzerung oder Angriffsstärke – ähnlich dem Schach. Klar, daß sich da der Testaufwand hinsichtlich des „Play-Balancings" in Grenzen hielt. Bei drei Gattungen, die nicht nur völlig unterschiedlich aussehen, sondern sich auch komplett anders spielen, ist die Sache ungleich kniffliger. Während sich im Einzelspieler-Modus kleinere Ungleichgewichte noch durch geschicktes Missions-Design kaschieren lassen, bringt spätestens der Mehrspieler-Betrieb alle Ungerechtigkeiten ans Tageslicht. Aus diesem Grund hat Blizzard im Januar/Februar einen öffentlichen Beta-Test im hauseigenen Battle.Net (siehe Kasten) veranstaltet. Nach



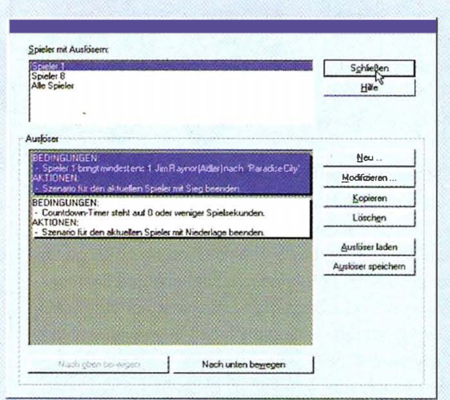
Einsatzbesprechungen erfolgen meist in Form hitziger „Videokonferenzen".



Statusleisten unterhalb der Einheiten geben Auskunft über deren Zustand.

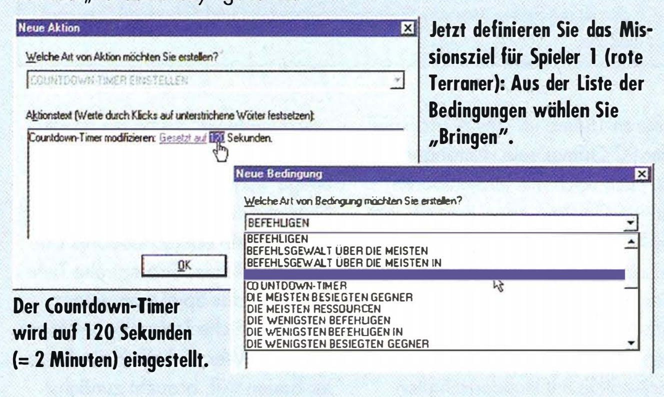
So wird aus einer Karte eine richtige Mission:

StarCraft verfügt über eine clevere „Programmiersprache", mit der Sie Sieg-Bedingungen definieren und Ereignisse auslösen. Keine Panik, Sie müssen weder Programmierbefehle pauken noch einen C++-Volkshochschulkurs belegen: Ein Assistent hilft Ihnen beim Entwerfen Ihrer Mission und sorgt dafür, daß Sie keinen wichtigen Eintrag vergessen.



Wann immer während der Mission etwas passieren soll, brauchen Sie dafür einen Auslöser. So ein Auslöser setzt sich zusammen aus einer Bedingung (welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit das Ereignis eintritt) und einer Aktion, die in diesem Fall ausgeführt wird. Bedingungen sind zum Beispiel: „Spieler 1 hat 1.000 Mineralien eingesammelt", „Kaserne der Terrans wurde zerstört" oder „Spieler 3 verfügt über 20 Ultralisks." Außerdem müssen Sie sich überlegen, für welche(n) Spieler der Auslöser gelten soll – so entsteht für jede beteiligte Rasse ein eigenes Missionsziel.

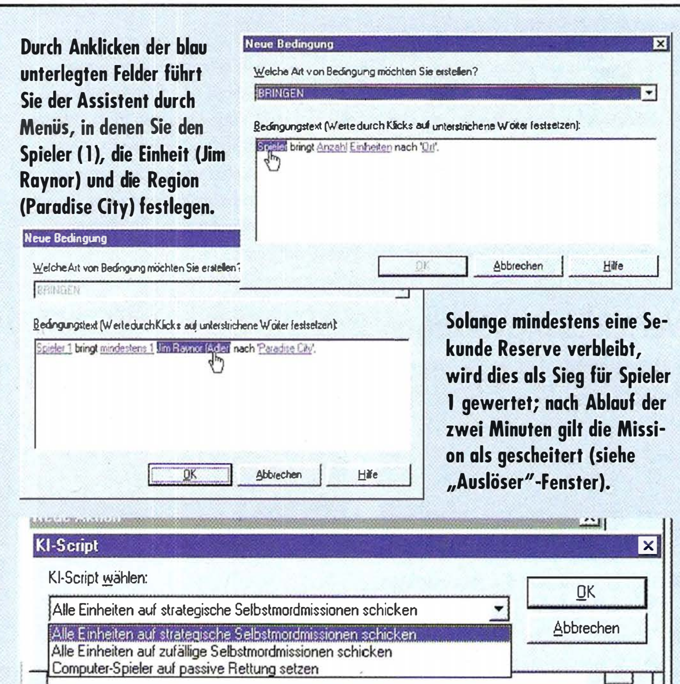
Grau ist alle Theorie, nehmen wir ein einfaches Beispiel: Angenommen, in Ihrer Terran-Mission soll der Spieler innerhalb von zwei Minuten eine Heldenfigur (in diesem Fall Jim Raynor) durch feindliche Zerg-Legionen zu einer Basis im Nordwesten lotsen. Die Zielregion haben wir bereits gekennzeichnet und „Paradise City" genannt.



Jetzt definieren Sie das Missionsziel für Spieler 1 (rote Terraner): Aus der Liste der Bedingungen wählen Sie „Bringen".

Der Countdown-Timer wird auf 120 Sekunden (= 2 Minuten) eingestellt.

Durch Anklicken der blau unterlegten Felder führt Sie der Assistent durch Menüs, in denen Sie den Spieler (1), die Einheit (Jim Raynor) und die Region (Paradise City) festlegen.



Solange mindestens eine Sekunde Reserve verbleibt, wird dies als Sieg für Spieler 1 gewertet; nach Ablauf der zwei Minuten gilt die Mission als gescheitert (siehe „Auslöser"-Fenster).

Die gelben Zergs (= Spieler 8) werden vom Computer gesteuert und erhalten ein KI-Script verpaßt, das sie jedes feindliche Objekt angreifen läßt. Wenn Jim Raynor umkommt, triumphieren in jedem Fall die Zergs.



Das fertige Ergebnis: Oben wird der Countdown eingeblendet, und auf der Karte tobt bereits der Kampf zwischen Terrans und Zergs.

Aber das ist längst nicht alles, was Sie mit dem Editor anstellen können. Der Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt: Durch Setzen von Ja-/Nein-Schaltern und geschickter Kombination von Auslösern stehen Ihnen Möglichkeiten wie einem professionellen Spieldesigner offen.

TERRAN



Besonderheiten

■ Mit der „Scanner-Suche" der ComSat-Station entfernen Sie für einige Sekunden den „Nebel des Krieges" an einer beliebigen Stelle – praktisch, um risikolos die Anlage des Feindes zu besichtigen.



■ Die Infanteristen vom Typ „Geist" können sich tarnen und so unbemerkt in gegnerische Stützpunkte eindringen. Damit Atomraketen ihren Weg ins Ziel finden (meist das Herz der feindlichen Filiale), werden Geister an den Bestimmungsort geschleust.

■ Gegnerische Offensiven können Sie schon im Vorfeld dezimieren, indem Sie Ihre Adler-Fahrzeuge Spinnen-Minen legen lassen. Sobald diese Sprengkörper aktiviert werden, krabbeln sie auf den Auslöser zu und sprengen sich mit ihm in die Luft.

■ Belagerungspanzer werden noch effektiver, wenn man ihren „Belagerungsmodus" aktiviert. Der Panzer verwandelt sich dann in ein Artilleriegeschütz, das sehr weit feuert und extreme Schäden anrichtet. Nachteil: Im Belagerungsmodus können die Panzer nicht bewegt werden.

■ Landefrachter befördern Bodeneinheiten über unwegsames Gelände hinweg.

■ Der Raumjäger verfügt über ein Tarnfeld, was ihn für Überraschungsattacken prädestiniert.



Raumjäger setzen „Tarnkappen" ein.

■ Die Yamato-Kanone des Schweren Kreuzers läßt ganze Gebäude einstürzen und feindliche Einheiten zerbersten.

■ Das Explorer-Forschungsschiff baut nicht nur eine schützende „Verteidigungsmatrix" um eigene Einheiten herum auf, sondern setzt auch EMP-Schockwellen zur Schwächung von Protoss-Schilden ein.



Gebäude

Terrans sind nicht sonderlich wählerisch, was den Bauplatz anbelangt: Gebäude müssen weder nebeneinander gebaut werden noch setzen sie eine Stromversorgung voraus. In Notfällen ziehen die Terrans einfach um: Die mobilen Gebäude heben vom Boden ab und landen auf dem zugewiesenen Platz. Manche Gebäude können zudem mit Erweiterungen (Physiklabor, Werkstatt, Kontrollturm etc.) bestückt werden, die von manchen Einheiten vorausgesetzt werden. Nachteil: Angeschlossene Erweiterungen müssen beim Verlegen des Hauptgebäudes zurückbleiben. Aufgestellt werden Bauwerke von Weltraumbaufahrzeugen (WBFs); anders als bei *WarCraft 2* ist es nicht möglich, die Bauzeit durch den Einsatz mehrerer Arbeiter zu verkürzen.

Verteidigungsanlagen





■ Bunker schützen die Infanteristen (Space Marines, Feuerfresser) in ihrem Inneren.

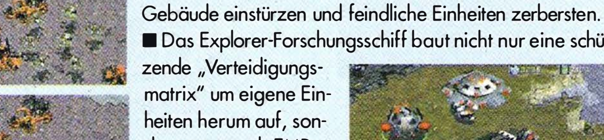
■ Raketentürme bringen zuverlässig feindliche Luft-Einheiten zum Absturz und enttarnen unsichtbare Einheiten.

Einheiten

Soldaten, Panzer und Raumschiffe werden wie gewohnt in Kasernen, Fabriken und Weltraumhäfen produziert.

Reparaturen

WBFs sind in der Lage, sowohl Gebäude als auch Fahrzeuge instandzusetzen. Aber: Wurde ein Bauwerk erst einmal massiv beschädigt, verschlechtert sich sein Zustand zusehends, sofern es nicht repariert wird.



Fazit

Aufgrund der konventionellen Gebäude und Einheiten sowie ungeschlagener Mobilität bilden die Terrans eine brauchbare Alternative zu den beiden anderen Spezies. Wem die Protoss zu unflexibel und die Zergs zu unübersichtlich sind, der ist mit Space Marines, Belagerungspanzern und Schweren Kreuzern gut beraten.

mehreren Updates hatte man schließlich eine funktionierende Mischung gefunden, und sowohl unsere Erfahrungen als auch die weltweiten Reaktionen seit dem Release legen den Schluß nahe, daß es keine Rasse gibt, die den beiden anderen überlegen wäre. Kaum Überlebens-Chancen haben lediglich Protoss- und Terran-Stützpunkte, die während der ersten Spielminuten von Dutzenden von Zerglings überfallen werden.

Schneller, weiter, höher

Für jede Attacke gibt es demnach mindestens (!) eine effektive Gegenmaßnahme – das „Wie?" wird in den kommenden Monaten des öfteren Thema im Tips & Tricks-Teil der PC Games sein. Anfänger lassen sich noch mit „unsichtbaren" Terran-Geistern oder -Raumjägern verblüffen, fortgeschrittene Spieler wissen hingegen, daß zum Beispiel Zerg-Overlords und Protoss-Beobachter getarnte Angreifer entlarven. Wo sich andere Echtzeit-Strategiespiele mit Hundertschaften „verschiedener" Einheiten brüsten (von denen in der Praxis aber nur einige wenige von tatsächlichem Nutzen sind), beschränkt sich *StarCraft* auf ein überschaubares Dutzend pro Rasse. Strategische Tiefe bekommt das Spiel zum einen durch stattliche Technologie-Bäume (Beispiel: Wer Goliath-Kampfroboter bauen will, braucht zunächst

ZERG



Einheiten

Um jedes Hauptgebäude (Brutstätte, Bau, Schwarmstock) wuseln Larven. Wenn Sie diese Raupen anklicken und einen Einheiten-Typ auswählen, verwandelt sich die Larve in ein Ei, aus dem nach kurzer Entwicklungszeit die fertige Einheit schlüpft. Die Produktion der Larven läßt sich durch zusätzliche Brutstätten beschleunigen.










Gebäude

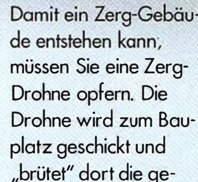






Damit ein Zerg-Gebäude entstehen kann, müssen Sie eine Zerg-Drohne opfern. Die Drohne wird zum Bauplatz geschickt und „brütet" dort die gewünschte Konstruktion aus. Mit Ausnahme der Brutstätten kann jedes Gebäude nur auf einem „Kriecher"-Teppich (eine purpurfarbene, dickflüssige Substanz) verankert werden; wer seine Basis erweitern möchte, muß Kolonien bauen, aus denen Kriecher-Material sickert, das sich in der Umgebung ausbreitet. Einige Bauwerke mutieren gegen Gebühr zu einer Deluxe-Version, was zusätzliche Einheiten und Gebäude ermöglicht. Beispiel: Aus der Brutstätte wird ein Bau, und aus dem Bau wiederum ein Schwarmstock.

Verteidigungsanlagen



- Die Sporenkolonie feuert Geschosse auf Lufteinheiten.
- Die Tentakeln der Tiefenkolonie bohren sich durch den Boden und malträtieren damit Space Marines ebenso wie Hohe Templer.

Reparaturen

Einheiten und Gebäude sind nicht reparabel. Stattdessen erholen sich angeschlagene Einheiten und Bauwerke mit der Zeit von selbst.

Fazit

Die ideale Rasse für Anhänger des Tank Rushs: Zerg-Einheiten sind preiswert und schnell zu produzieren – innerhalb weniger Minuten hat man ein (zumindest in der Anfangsphase) recht effektives Zergling-Rudel beieinander. Wer mit Königinnen und Vergifter umzugehen weiß, hat exzellente Waffen an der Hand. Aber: Zerg-Attacken sind meist nur dann wirkungsvoll, wenn die Verteidigungsanlagen des Gegners noch nicht allzu stark ausgebaut wurden.

Besonderheiten

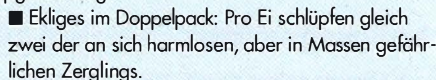
- Abgesehen vom Ultralisken beherrschen alle Boden-Einheiten die Fähigkeit des „Eingrabens" (muß zunächst erforscht werden). Auf Befehl verschwinden Zerglings, Hydralisken oder Vergifter im Untergrund – auf diese Weise lassen sich trickreiche Hinterhalte arrangieren. In diesem Stadium setzt sich der Heilungsprozeß fort!



- Der Overlord dient nicht nur der Versorgung von Einheiten, sondern erlaubt es dem Zerg-Spieler, schon sehr frühzeitig die Gegend auf dem Luftweg zu erkunden. Mittels Bauchtaschen-Upgrade transportiert der Overlord Bodeneinheiten an entlegene Orte und setzt sie dort ab. Außerdem sind Geschwindigkeit und Sichtweite des Overlords upgradefähig.




- Ekliges im Doppelpack: Pro Ei schlüpfen gleich zwei der an sich harmlosen, aber in Massen gefährlichen Zerglings.
- Ein „Nydus-Kanal" funktioniert wie eine U-Bahn: Zerg-Einheiten steigen an einer Station ein und treffen wenige Millisekunden später am Zielbahnhof ein – und das oft über die gesamte Karte hinweg.
- Die Königin zählt zu den mächtigsten *StarCraft-Einheiten*, da sie sich zwar nicht verteidigen kann, aber über eine Reihe erforschbarer Features verfügt: Werden Gegner mit ihren Wurmbrütlingen verseucht, wachsen diese langsam heran und sprengen im ausgewachsenen Zustand ihren Wirtskörper. An Feinden angebrachte Parasiten ermöglichen es Ihnen, mit deren Augen zu „sehen". „Einfangen" spinnt Einheiten ein und macht sie manövrierunfähig. Infizierte Kommandozentralen produzieren „verseuchte Terraner", die sich selbstmörderisch auf die eigenen Kameraden stürzen und sich selbst in die Luft sprengen.




- Der „Dunkle Schwarm" eines Vergifters erzeugt eine Wolke, die das Sichtfeld der Feinde behindert.

ein Waffenlager), vor allem aber durch Upgrades, die erforscht werden müssen. Boden- und Luft-Einheiten gelangen auf diese Weise zu dickeren Rüstungen, stärkeren Waffen und neuen Fähigkeiten oder kommen schneller voran. Einzelne Technologien sind auf bestimmte Einheiten beschränkt; so erweitert sich mit einem „Stachelprofil" lediglich die Angriffsreichweite der Zerg'schen Hydralisken.

Steuererklärung

Halbwegs erfahrene Spieler können sofort einsteigen, ohne auch nur einen Blick ins Handbuch geworfen zu haben, da die *StarCraft*-Steuerung einem aufgemotzten *WarCraft 2*-Interface entspricht. Neu sind unter anderem „Produktionsschlangen", mit denen Sie bis zu fünf Einheiten pro Bauwerk „vorbestellen". Markiert und ausgewählt wird mit der linken Maustaste, während die rechte in erster Linie dazu dient, Einheiten an eine beliebige Stelle schicken – einfach das Ziel anklicken, und der Troß wird sich augenblicklich in Bewegung setzen. Doch die rechte Maustaste kann noch viel mehr: Rechtsklick auf ein Mineralienfeld, und der Arbeiter baut bis auf weiteres Rohstoffe ab und bringt sie zum Hauptgebäude. Rechtsklick auf ein beschädigtes Terran-Gebäude, und es wird automatisch von Ihrem Bau-Roboter repariert.

PROTOSS



Gebäude





Die Sonden starten den Bauvorgang, müssen während der Errichtung aber nicht vor Ort bleiben, sondern können sich bereits anderen Tätigkeiten zuwenden. Die Ausweitung der Basis ist nur innerhalb des Radius eines „Pylons" möglich. Werden einzelne Energiefelder zerstört, stellen die umliegenden Gebäude vorübergehend den Betrieb ein, sofern sie nicht von einem anderen Pylon abgedeckt werden.

Verteidigungsanlagen

Photonen-Kanonen wehren sowohl Luft- als auch Boden-Truppen ab.

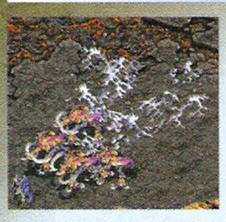
Einheiten

Per Warp transferieren die Protoss ihre Krieger und Raumschiffe aus der Heimatwelt Aiur auf den jeweiligen Planeten.

Reparaturen

Der Vorteil einer enorm starken Rüstung wird teuer erkauft: Schäden an Gebäuden und Einheiten lassen sich nicht reparieren. Lediglich das Schutzschild regeneriert sich allmählich von selbst, die eigentlichen Defekte können nicht behoben werden.

Besonderheiten



■ Der Hohe Templer löst Psi-Stürme aus, die ganze Zergling-Schwärme mit einem Schlag vernichten und auch gegen getarnte Einheiten Wirkung zeigen.

■ Per Halluzination gaukeln die Hohen Templer dem Gegner die doppelte Mannschaftsstärke vor (lohnt sich natürlich nur im Multiplayer-Modus).

■ Der Archon entsteht aus der Vereinigung zweier Hoher Templer und gilt als eine der stärksten *StarCraft*-Einheiten.

■ Der dahinschleichende, kaum gepanzerte Räuber verfügt selbst über keine Waffen, produziert aber winzige „Lenkraketen" (Scarabs). Die Scarabs werden den Feinden entgegengeschleudert und explodieren beim Aufprall, was ganze Zerg-Horden in Stücke reißt.



Räuber

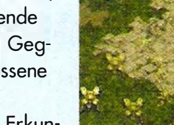
Stasisfeld

■ Shuttles transportieren selbst größere Einheiten wie den Räuber auf dem Luftweg in Kampfgebiete.

■ Das Stasisfeld des Arbiters schweißt Freund und Feind in eine Art Schutzfolie ein. Nachteil: Bewegungs- und Angriffsunfähigkeit. Protoss-Einheiten im Umkreis des Arbiters sind unsichtbar.



Arbiter



Arbiter

■ Das Interceptor-Trägerschiff kann sich nicht selbst verteidigen, beherbergt in seinem Inneren aber bis zu acht Interceptoren – kleine, umherschwirrende Jäger, die den Gegner gruppenweise attackieren. Abgeschossene Interceptors können ersetzt werden.

■ Der unsichtbare Beobachter dient zum Erkunden der Karte auf dem Luftweg.

Fazit

Die Zeit arbeitet für dieses edle Volk: Je länger sich ein Gefecht hinzieht und je mehr Upgrades erforscht werden können, desto wahrscheinlicher wird ein Triumph der Protoss. Zwar dauern Produktionsprozesse relativ lange, doch dann stehen mächtige Massenvernichtungswaffen zur Verfügung: Eine Staffel von 10 Trägerschiffen bringt es auf immerhin 80 Angriffsjäger – wer will die noch aufhalten?



Wenn Sie nicht rechtzeitig Ihre Truppen zur Absturzstelle der Norad-II (ein terranischer Kreuzer) befehligen, machen die Zergs mit Raynor kurzen Prozeß.

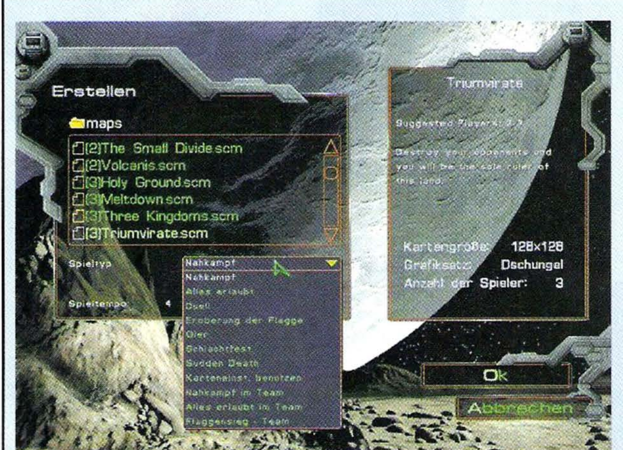
Rechtsklick auf einen Gegner, und Ihre Einheiten gehen zum Angriff über. Rahmen dienen zum Auswählen mehrerer Exemplare, die Umschalt-Taste wählt gezielt Einheiten aus, und mit der Strg-Taste werden auf einen Schlag alle Einheiten desselben Typs selektiert. Das Handling größerer Truppen gestaltet sich leider immer noch problematisch: Maximal zwölf Einheiten (drei mehr als bei *WarCraft 2*) lassen sich gleichzeitig markieren und steuern. Immerhin darf man jetzt mehrere Einheiten zu Gruppen zusammenfassen und per Hotkey aufrufen. Nur schade, daß nicht ersichtlich ist, wer zu welchem Verband gehört. Auch wenn sie im Handbuch unterschlagen werden, sind sie dennoch wichtiger Bestandteil des *StarCraft*-Gameplays: Wegpunkte, die durch Festhalten der Umschalt-Taste und Anklicken aller Stationen gesetzt werden. Auf dieselbe Weise führen Ihre Einheiten mehrere Tätigkeiten nacheinander durch, wie zum Beispiel die Reparatur beschädigter Gebäude.

Irgendwie clever

Von jeher Bestandteil jeder zünftigen Diskussion zum Thema „Mein Lieblings-Echtzeit-Strategiespiel":



DER MULTIPLAYER-MODUS



Welche Features bietet StarCraft im Mehrspieler-Modus?

Bis zu acht Teilnehmer spielen im Netzwerk oder via Internet gegeneinander. Zu den Standards gehören mehrere Spielvarianten (siehe Tabelle), Allianzen, ein Chat-System und die freie Wahl der Karte; fehlt mal ein menschlicher Mitstreiter, springt der Computergegner ein. Neben herkömmlichen Bündnissen können Sie auch ein „Team" bilden: Diese Vereinbarung wird bereits zu Spielbeginn getroffen und ermöglicht zwei oder mehr Spielern den Zugriff auf die Rohstoffe und Einheiten des Partners. Damit Sie sich nicht ins Gehege kommen und einer Einheit womöglich gegensätzliche Befehle erteilen, werden angeklickte Objekte farbig gekennzeichnet. Des weiteren lichtet sich der Nebel des Krieges auch in all jenen Gebieten, die vom Mitspieler freigelegt wurden. In der Praxis sieht das dann so aus, daß sich einer um die Erwirtschaftung der Rohstoffe kümmert, während der andere die Verteidigung übernimmt; bei Attacken auf das gegnerische Grundstück teilt man sich Aufgaben und greift beispielsweise von zwei Seiten gleichzeitig an. Der Clou: Als Team müssen Sie nicht zwangsläufig ein und dieselbe Rasse wählen, sondern können beispielsweise auch Zerg und Protoss kombinieren.

Welche Multiplayer-Spielmodi werden angeboten ?

Die nachfolgende Tabelle enthält alle Varianten, aus denen Sie beim Start eines Mehrspieler-Matches wählen dürfen. „Standard-Start" bedeutet: ein Hauptgebäude, vier Arbeiter und 50 Mineralien. Bei „gemeinsamer Sicht" kann ein Spieler alle freigelegten Kartenbereiche der Verbündeten einsehen. Beim „Team Play" haben zwei Spieler Zugriff auf gemeinsame Einheiten, Gebäude und Rohstoffe.

Modus	Beschreibung
Nahkampf	Voreingestellte Gruppen und Rohstoffe, Allianzen erlaubt
Alles erlaubt	Standard-Start, keine Allianzen, keine „Gemeinsame Sicht"
Duell	Wie „Alles erlaubt", nur beschränkt auf zwei Spieler
Eroberung der Flagge	Standard-Start. Jeder Spieler wacht über eine Flagge, die nach wenigen Minuten auftaucht. Die Position der Flagge kann einmal zu Beginn des Spiels verlagert werden. Flaggen können nur von WBFs, Drohnen und Sonden bewegt werden. Ziel ist es, eine Flagge zu „stehlen" und in die eigene Basis zu bringen.
Gier	Standard-Start. Es gewinnt, wer eine festgelegte Menge an Rohstoffen (Mineralien und/oder Vespin-Gas) einsammelt.
Schlachtfest	Standard-Start. Der Spieler mit den meisten „Kills" (= getöteten Gegnern) nach Ablauf der eingestellten Zeit geht als Sieger des „Schlachtfests" hervor.
Karteneinstellungen benutzen	Es gelten die vordefinierten Missionsziele, Einheiten und Ressourcen.
Sudden Death	Standard-Start. Wenn ein Spieler EINES seiner Hauptgebäude (Kommandozentrum, Nexus, Brutstätte) verliert, scheidet er aus dem Spiel aus.
Nahkampf im Team	Wie „Nahkampf", Team-Play erlaubt
Alles erlaubt im Team	Wie „Alles erlaubt", Team-Play erlaubt
Flaggensieg im Team	Wie „Eroberung der Flagge", Team-Play erlaubt

Wie viele CD-ROMs benötige ich im Multiplayer-Modus ?

Feiner Zug, Blizzard: Pro Mehrspieler-Partie wird nur eine einzige Original *StarCraft*-CD-ROM vorausgesetzt – also EINE CD-ROM für bis zu acht Spieler! Das Zauberwort lautet „Spawning": Das Installationsprogramm kopiert Ihnen auf Wunsch eine *StarCraft*-Kopie auf Ihre Festplatte (75 MB), die allerdings nur den Multiplayer-Modus enthält. Mit der Spawning-Kopie lassen sich keine eigenen Schlachten starten; Sie können sich lediglich an Mehrspieler-Schlachten (auch im Battle.Net) beteiligen, die vom Spieler mit der dazugehörigen Original-CD-ROM gestartet werden (zu jeder *StarCraft*-CD-ROM gehört ein 13-stelliger Code, der bei der Installation eingegeben werden muß). Daher ist mit einer Spawn-Version auch keine Teilnahme an Ladder-Spielen möglich, wohl aber die Benutzung des Karten-Editors.









Als wär's ein Film von Ridley Scott: StarCraft zelebriert geniale Cut-Scenes.

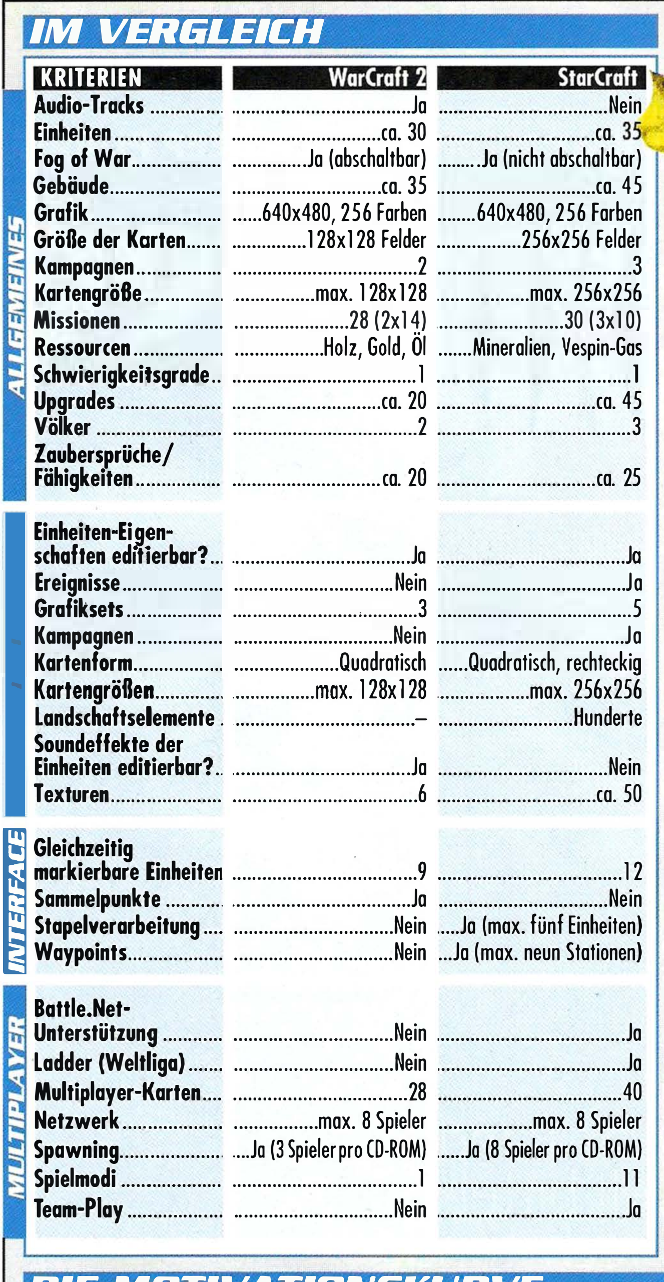
die Künstliche Intelligenz (KI). Auch die *StarCraft*-Einheiten legen nicht immer das nachvollziehbarste Verhalten an den Tag – da werden nur wenige Pixel entfernt Kameraden dahingemeuchelt, während die eigenen Leute in direkter Nachbarschaft seelenruhig zuschauen. Auch beim Route-Finding gibt es noch Nachbesserungsbedarf: Die Bau-Roboter der Terrans mauern sich schon mal selbst ein, andere Einheiten behindern sich gegenseitig und weigern sich standhaft, den Kollegen Platz zu machen. Abgesehen von gewohnten Befehlen wie „Position halten" oder „Patrouillieren" läßt sich das Verhalten eigener Einheiten nicht beeinflussen. Daß die Einzelspieler-Missionen zunehmend schwieriger werden, ist auf ein eingeschränktes Angebot an Ressourcen und massive Präsenz an gegnerischen Truppen zurückzuführen, weniger auf sonderlich hinterlistiges Vorgehen Ihrer Kontrahenten. Der Computergegner attackiert mit einem traurigen Häufchen Einheiten – anstatt wie sein menschlicher Widersacher mit gigantischen Heeren aufzumarschieren; außerdem muß es sich schon um eine ausgesprochen ausweglose Situation handeln, wenn Sie einzelne Feinde bei der Flucht beobachten wollen. Nur im „Skirmish-Mode" (Multiplayer- oder selbstkreierte Karte mit computergesteuerten Gegnern) zeigt die KI, was sie kann: Rechnen Sie mit permanenten Angriffswellen bereits während der Aufbauphase; auch der Kampf um Vespin-Geysire und Mineralien wird entschieden energischer geführt.

Dienst nach Vorschrift

Was Westwood auf die Reihe kriegt, kann Blizzard schon lange: Den Spieler durch abwechslungsreiche Missionen mit Story-Charakter bei Laune halten. Terrans gegen Terrans, Zerg gegen Protoss, Protoss gegen Terrans, Humans UND Protoss gegen Zerg – bei *StarCraft* gleicht kaum ein Auftrag dem anderen: Sie eskortieren „Helden" durch feindliches Territorium, halten den Betrieb für eine bestimmte Zeit aufrecht, legen eine feindliche Basis in Schutt und Asche oder eilen notleidenden Verbündeten zur Hilfe – und das auf bis zu viermal größeren Karten als in *WarCraft 2*. Überraschende Momente gibt es zuhauf: Da kann es schon mal vorkommen, daß sich plötzlich das Einsatzziel ändert, auch wenn man wenige Sekunden zuvor noch fest davon überzeugt

TESTCENTER — STARCRAFT

IM VERGLEICH



KRITERIEN	WarCraft 2	StarCraft
ALLGEMEINES		
Audio-Tracks	Ja	Nein
Einheiten	ca. 30	ca. 35
Fog of War	Ja (abschaltbar)	Ja (nicht abschaltbar)
Gebäude	ca. 35	ca. 45
Grafik	640x480, 256 Farben	640x480, 256 Farben
Größe der Karten	128x128 Felder	256x256 Felder
Kampagnen	2	3
Kartengröße	max. 128x128	max. 256x256
Missionen	28 (2x14)	30 (3x10)
Ressourcen	Holz, Gold, Öl	Mineralien, Vespin-Gas
Schwierigkeitsgrade	1	1
Upgrades	ca. 20	ca. 45
Völker	2	3
Zaubersprüche/ Fähigkeiten	ca. 20	ca. 25
Einheiten-Eigenschaften editierbar?	Ja	Ja
Ereignisse	Nein	Ja
Grafiksets	3	5
Kampagnen	Nein	Ja
Kartenform	Quadratisch	Quadratisch, rechteckig
Kartengrößen	max. 128x128	max. 256x256
Landschaftselemente	–	Hunderte
Soundeffekte der Einheiten editierbar?	Ja	Nein
Texturen	6	ca. 50
INTERFACE		
Gleichzeitig markierbare Einheiten	9	12
Sammelpunkte	Ja	Nein
Stapelverarbeitung	Nein	Ja (max. fünf Einheiten)
Waypoints	Nein	Ja (max. neun Stationen)
MULTIPLAYER		
Battle.Net-Unterstützung	Nein	Ja
Ladder (Weltliga)	Nein	Ja
Multiplayer-Karten	28	40
Netzwerk	max. 8 Spieler	max. 8 Spieler
Spawning	Ja (3 Spieler pro CD-ROM)	Ja (8 Spieler pro CD-ROM)
Spielmodi	1	11
Team-Play	Nein	Ja

DIE GRAFIK

Der charakteristische Blizzard-Look zeigt sich beispielsweise am Zerg-Mutalisken, der ähnlich dahinflattert wie seinerzeit der WarCraft 2-Drache.





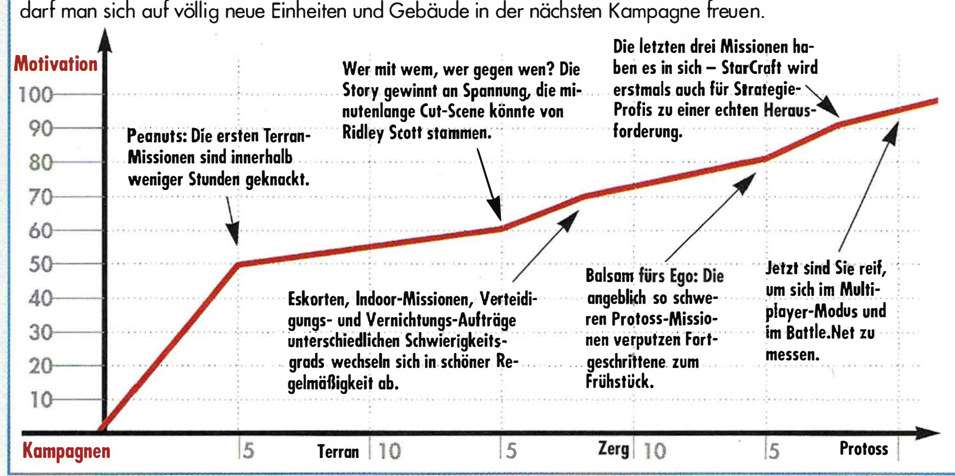
Trotz gleicher Farbtiefe (256 Farven) verschwindet der StarCraft-Fog of War wesentlich sanfter als jener in WarCraft 2. Aber: Der „Nebel des Krieges" kann standardmäßig nicht abgeschaltet werden.

INSTALLATION

Installationsstufen:
Hauptprogramm: ....75 MB
Spawning-Version: ....75 MB
Die Spawning-Variante ist ausschließlich für den Multiplayer-Betrieb vorgesehen.

DIE MOTIVATIONSKURVE

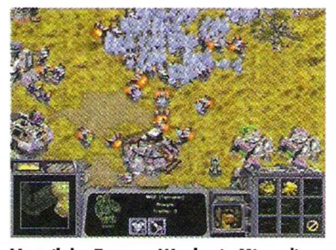
Nicht zuletzt dank der brillanten Story und der gespenstischen Science Fiction-Atmosphäre schafft es *StarCraft*, den Spieler von der ersten bis zur letzten Minute zu fesseln. Nach dem Abschluß der jeweils zehnten Mission darf man sich auf völlig neue Einheiten und Gebäude in der nächsten Kampagne freuen.



war, es geschafft zu haben. Unmögliches wird Ihnen nicht abverlangt – im Gegenteil: Wer das Niveau der *Alarmstufe Rot-* oder *WarCraft 2*-Mission-Disks gewohnt ist, wird den Schwierigkeitsgrad von *StarCraft* als fast schon zu leicht empfinden. Wie immer machen vordefinierte „Scripts" jede Mission berechenbar und somit auch für Gelegenheitsspieler lösbar: Spätestens beim zweiten oder dritten Start eines Levels weiß man, wann von wo Angriffe erfolgen, welche Gebiete man tunlichst meiden sollte und wann es sich lohnt, abzuspeichern. Tips zu Beginn einer Mission haben zudem Wink-mit-dem-Zaunpfahl-Charakter: Sie werden sogar explizit auf Besonderheiten neu hinzugekommener Einheiten oder Gebäude hingewiesen.

Mit 90 MHz und 16 MB RAM sind Sie dabei

Die Sterne lügen bekanntlich nicht, aber sie können sich zumindest bei den Release-Terminen mächtig gehypter Superhits verschätzen – wie im Falle von *StarCraft*. Die PC-Spielewelt hat Blizzard aber nicht den Gefallen getan, auf der Stelle zu treten. „Nur" 640x480 Bildpunkte bei 256 Farben? Kein Wunder, daß da dezentes Grummeln bei den Käufern angesagt ist. Einfach rührend, wie Blizzard die rückständige Grafik rechtfertigt: „Wir haben uns für diese Auflösung entschieden, um den Spielern die beste Kombination aus Performance, Kompatibilität und Präsentation zu bieten. Eine wählbare



Vorteil der Terrans: Wurde ein Mineralienfeld abgeernet, zieht die Basis einfach um.



Nicht alle Tips, die vor einer Mission eingeblendet werden, sind derart hilfreich.





Und das passiert, wenn man den Protoss zuviel Zeit läßt: Die quirligen Interceptors starten von Bord der Träger aus und zerlegen den Zerg-Stützpunkt in seine Einzelteile.

Auflösung hätte Spieler mit High-End-PCs bevorzugt." – naja! Bei allem Respekt vor Blizzards Beitrag zur Bekämpfung des Sozialneids: Wo zu *WarCraft 2*-Zeiten noch 66 MHz-486er mit 8 MB RAM Standard waren, sind es heutzutage Pentium-PCs ab 166 MHz und 32 MB Hauptspeicher. Und darauf läuft beispielsweise auch ein *Age of Empires* im 1.024x768-Modus einwandfrei – sitzen bei den Ensemble Studios etwa die fähigeren Programmierer? Anders als *WarCraft 2* (Slogan: „Die Schlacht um Azeroth geht weiter – zu Lande, zu Wasser und in der Luft") beschränkt sich *StarCraft* zudem ausschließlich auf Boden- und Lufteinheiten – auch wenn zum Beispiel auf dem Protoss-Heimatplaneten Aiur durchaus Gewässer vorhanden wären. Zwar müssen Sie auf hippes, „echtes" 3D-Terrain verzichten – für ein paar Höhenstufen hat's dennoch gelangt. Klippen, Rampen, Brücken, Mauervorsprünge, Weltraumbasen etc. sehen nicht nur gut aus, sondern bringen auch spielerisch was: So genießen Einheiten auf erhöhten Positionen einen kleinen Vorteil gegenüber der Konkurrenz in niedriggelegeneren Gefilden, was den anzurichtenden Schaden anbelangt. Ein im Vergleich zur *WarCraft 2*-Vogelperspektive deutlich flacherer Blickwinkel gewährt Ihnen einen übersichtlichen Blick aus dem 45°-Winkel auf die Karte. Der Haken: Manche Figuren gehen zwischen oder hinter Gebäuden völlig unter, und insbesondere fliegende Einheiten (Mutalisken, Schwere Kreuzer) überlagern sich, so daß das Herauspicken eines bestimmten Exemplars zur Qual wird.

STATEMENT

Es gibt viele Sterne am Echtzeitstrategie-Himmel, aber nur wenige funkeln so hell wie *StarCraft*: Blizzard hat ein handwerklich solides, hochqualitatives Spiel kreiert. Leider fehlt es an technologischen und spielerischen Impulsen: 2D-Grafik dieser Qualität hatte der Vorgänger schon vor zwei Jahren, und eine *StarCraft*-Mission unterscheidet sich letzten Endes kaum von einem Level in *WarCraft 2* oder *Alarmstufe Rot* – Gegner in Schach halten, Basis aufrüsten, Einheiten bauen, noch mehr Einheiten bauen, Gegner vernichten. Dank des enormen Unterhaltungswertes ist *StarCraft* sein Geld mehr als wert, allein schon wegen des erstklassigen Editors und der hollywoodreifen Inszenierung. Und auch mit dem konkurrenzlosen Mehrspieler-Modus samt Battle.Net ist Blizzard allen anderen um ein Lichtjährchen voraus. Wer sich seine Begeisterung für Spiele im *WarCraft 2*-Format bewahrt hat, sollte zugreifen.

Kein Kniefall vor der BPjS

Na, gehören Sie auch zu denjenigen, die bei *Command & Conquer* kurz vor jedem Missionsende abgespeichert haben, nur um sich die sensationellen Zwischensequenzen so oft wie möglich anschauen zu können? Weil bei vielen *WarCraft 2*-Käufern ebenfalls der Wunsch nach einer „Videorecorder"-Funktion vorhanden war, dürfen Sie alle freigeschalteten Cut-Scenes einzeln anwählen – und die sind durchweg von einer erlesenen Qualität. Gute Nachrichten für Freunde detailverliebter Massaker im *Starship Troopers*-Format: Die deutsche *StarCraft*-Version wurde nicht entschärft, sondern kommt unzensiert in den Handel – inklusive blutiger Splatter-Animationen und röchelnder Space Marines. Die ausgezeichnet synchronisierte Version kann sich sehen und hören lassen, auch wenn es die Übersetzer stellenweise etwas zu gut gemeint haben („Ladder" = „Leiter").

Ihr guter Stern auf allen Milchstraßen der Echtzeitstrategie-Galaxis?

Wir resümieren: *StarCraft* ist kein Meilenstein wie seinerzeit *Command & Conquer* oder *WarCraft 2*, sondern verläßt sich auf bewährtes Gameplay, bewährte Grafik und bewährte Steuerung. Ob sich das lange Warten auf *StarCraft* gelohnt hat, hängt von Ihrer persönlichen Erwartungshaltung ab: Die drei Kampagnen werden jeden Echtzeitstrategie-Fan blendend unterhalten; Editor und Multiplayer-Angebot stellen die langfristige Motivation sicher. Auch das Missions- und Spieldesign hat Vorbildcharakter: Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprodukten hat hier wirklich jede Einheit, jedes Gebäude, jedes Upgrade Sinn; die drei Völker sind in ihrer Struktur grundverschieden und erfordern individuelle Strategien und Taktiken. Wen die designerischen und atmosphärischen Defizite von *Dark Reign* und *Total Annihilation* gestört haben, der kauft mit *StarCraft* ein durchweg stimmiges Programm.

Thomas Borovskis ■
Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

STATEMENT

Wer ausschließlich nach Superlativen sucht, wird wohl enttäuscht: Mit seiner 640x480-Auflösung und dem flachen 2D-Terrain kann *StarCraft* zumindest bei Technologiegläubigen keinen Innovationspreis gewinnen. Die Qualitäten dieses Strategiespiels liegen vielmehr jenseits des Augenscheinlichen – etwa in den versteckten Windungen der Handlung oder der Feinabstimmung der Kräfteverhältnisse zwischen Terranern, Zergs und Protoss. Wer die Kampagnen in der chronologischen Reihenfolge spielt, durchlebt zudem eine Science-Fiction-Geschichte voller atmosphärischer Höhepunkte und Überraschungen. Sollte es ein Spiel geben, das die Vorteile aller bisherigen Echtzeit-Strategiespiele in sich vereinigt, so kann dies meiner Meinung nach nur *StarCraft* sein.

IM VERGLEICH

Age of Empires	94%
StarCraft	90%
C&C: Alarmstufe Rot	90%
WarCraft 2	88%
Dark Reign	84%

Während sich das featurereiche, aber spröde Dark Reign nicht durchsetzen konnte, hat Microsofts Primus *Age of Empires* die Massen durch einen kräftigen *Civilization*-Einschlag und viel historisches Flair angesprochen. Weiterhin top: Westwoods *Alarmstufe Rot* und *WarCraft 2*. Blizzard hat nichts verlernt: Im Bereich „klassischer" 2D-Echtzeit-Strategiespiele ist *StarCraft* mit das Unterhaltsamste, was Sie derzeit kaufen können.

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	80%
Sound	80%
Handling	85%
Multiplayer	90%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard
Preis	ca. DM 80,-



Jane's F-15

Hautnah dabei

Seit über einem Jahrzehnt ist der amerikanische Jagdflieger F-15 nun im Einsatz. Zahlreiche Simulationen beschäftigten sich in der Vergangenheit mit dem bekannten Kampfjet, und auch die Softwarefabrik Jane's strickt wieder einmal ein Spiel rund um die F-15 und ihre mittlerweile fast legendären Einsätze.

Hochmoderne HighTech-Monster wie beispielsweise die amerikanische F-22 oder die deutsche A-Klasse werden lange vor dem eigentlichen Produktionsbeginn im Simulator getestet. Daß solche Software-Gebilde nicht immer korrekte Resultate liefern, kann man sich von führenden Elchen bestätigen lassen. Erst ein langfristiger Einsatz in der Realität kann ausreichend große Datenmengen erzeugen, die für exakte Ergebnisse notwendig sind. Dennoch schmücken sich zahlreiche Simulationen noch nie geflogener Militärjets gerne mit Adjektiven wie „akkurat" oder „originalgetreu". Entgegen diesem allgemeinen Trend präsentiert Jane's eine Simulation im eigentlichen Sinne: Das im Gefechtseinsatz längst erprobte Jagdflugzeug F-15 wird dem Spieler zur Verfügung gestellt. *Jane's F-15* ist natürlich nicht das erste Spiel, in dem man den mittlerweile auch als Jagdbomber einsetzbaren Jet fliegen kann, aber es ist sicherlich das schönste. Wie in nur wenigen anderen Spielen vermittelt die detaillierte Landschaftsdarstellung ein herausragendes Gefühl für die Flughöhe und vor allem für die Geschwindigkeit.

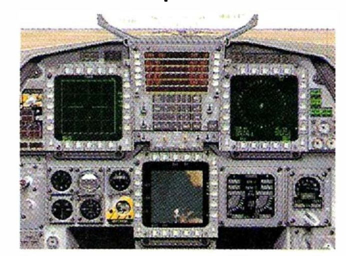
Aber auch sonst bietet *Jane's F-15* alles, was man von einer zeitgemäßen Flugsimulation erwarten kann: Das vollständig funktionsfähige Cockpit ist mit der Maus bedienbar, alle in der Realität verfügbaren Kommunikations- und Boardsysteme wurden nachgebildet, und auch bei den verfügbaren Waffensystemen blieb die Wirklichkeit unangetastet. Konsequenterweise ließ sich *Jane's* keinen eigenen Konflikt einfallen, sondern greift auf die tatsächlich geflogenen Irak-Einsätze der jeweiligen Staffeln zurück. Damit ist auch der Schwierigkeitsgrad fest vorgegeben, der weit über dem Niveau ähnlicher Konkurrenzprodukte liegt. Einzelaktionen über feindlichem Gelände sind im allgemeinen zum Scheitern verurteilt, das Dirigieren der Flügelmänner ist ausschließlich über Funk möglich. Die Fähigkeiten der simulierten Raketen und Bomben entsprechen ebenfalls der Realität, womit sich erste Erfolgserlebnisse weitaus später einstellen als bei vergleichbaren Spielen. Als Ausgleich ist die Freude über erfolgreich abgeschlossene Missionen ungleich höher.

Die technische Umsetzung dürfte ebenfalls Simulationspuristen ansprechen. Militärisch korrekte Sprachausgabe, auf Satellitendaten basierende Landschaften, das sehr glaubwürdige Flugmodell und vor allem die bereits erwähnten Grafiken zeigen, daß Jane's am Puls der Zeit entwickelt. Der Verzicht auf jegliche künstlerische Freiheit bringt allerdings auch einige Nachteile mit sich: Die Missionen müssen strategisch angegangen werden und bieten deshalb wenig Action. Wer die falsche Bewaffnung ausgewählt hat oder sich zu weit von der vorgegebenen Flugroute entfernt, wird nur wenig Erfolg haben. Auch unüberlegte Angriffe sind zwangsläufig zum Scheitern verurteilt, die Frustrationsrate dürfte damit besonders bei Einsteigern recht hoch ausfallen.

Harald Wagner ■



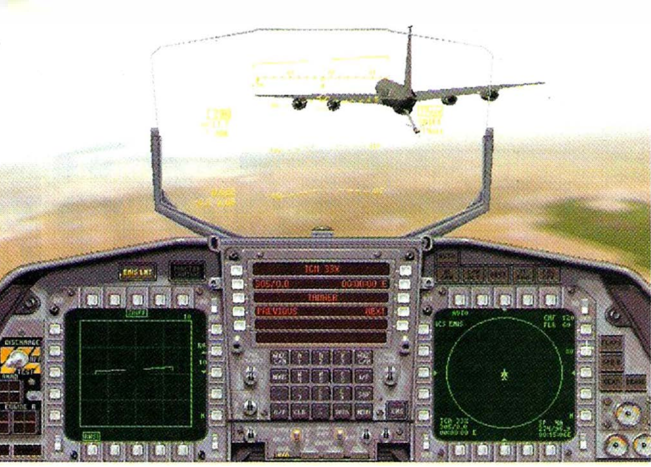
Auch im Nachtflug hinterlassen die Luft-Luft-Raketen transparente Rauchfahnen.



Mit Hilfe des Mauszeigers lassen sich alle Funktionen des Cockpits bedienen.



Das Briefing gibt sehr detaillierte Anweisungen zur Durchführung einer Mission.



F-15 führt die Luftbetankung wieder ein. In das überaus komplexe Kommunikationssystem sollte man sich zu diesem Zeitpunkt längst eingearbeitet haben.

STATEMENT

Jane's F-15 verfügt über geradezu vorbildliche Realitätsnähe. Das damit verbundene Missionsdesign und der daraus resultierende Schwierigkeitsgrad sorgen jedoch dafür, daß sich das Programm kaum noch als „Spiel" bezeichnen läßt. Selbst wenn man bei Konkurrenzprodukten sämtliche Realitätsoptionen einschaltet, um ein vergleichbares Niveau zu erzielen, bieten diese im allgemeinen mehr Spielspaß – weniger wirklichkeitsgetreue Missionen bieten einfach mehr Abwechslung. Die technische Perfektion wird bei Piloten der Luftwaffe für mehr Freude sorgen als bei durchschnittlich talentierten Simulationsanwendern, die vor allem schießen und treffen wollen.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 233, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 630 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

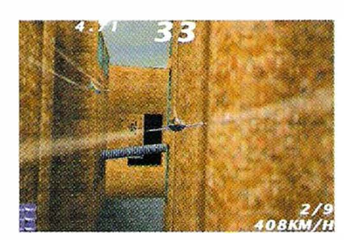
Flugsimulation

Grafik	87%
Sound	62%
Handling	74%
Multiplayer	70%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120,-



Plane Crazy



In dieser Industrieanlage fällt es schwer, die Orientierung zu behalten.

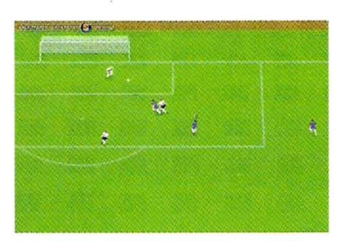
Ein sehr konsolenartiges Rennspiel erscheint dieser Tage von Ubi Soft. In langen, vor allem aber verschlungenen und uneinsehbaren Rennstrecken gilt es, gegen den eigenen „Ghost" oder gegen acht computergesteuerte Flugzeuge anzutreten. Auf und neben der Strecke befinden sich Power-Ups, Munitionsvorräte und versteckte Abkürzungen. Zwischen den einzelnen Rennen kann man sein verdientes Geld im Tuningshop ausgeben, der Motoren, Bremsen und Panzerungen feilbietet. Was *Plane Crazy* von den meisten Rennspielen unterscheidet, ist die dritte Dimension. Wie der Name bereits andeutet, bestreitet man das Rennen mit einem Flugzeug. Das Gameplay wurde extrem einfach gehalten, damit auch simulationsunerfahrene Spieler mit dem Steuern der Maschinen keine Probleme haben. Die 3D-beschleunigte Grafik ist recht komplex und erfreulich schnell, auch die landschaftliche Gestaltung läßt kaum Wünsche offen. Lediglich die Streckenführung verdirbt den Spielspaß, da ein vorausschauendes Fliegen meist unmöglich ist. Zu viele Kurven und zu viele Hindernisse stehen dem Geschwindigkeitsrausch entgegen, auch erkennt man die „Abzweigungen" zu spät. Erst wenn man alle fünf Strecken auswendig kennt, hat man Chancen auf akzeptable Rundenzeiten – aber dann auch keine Gegner mehr. Der Computer gibt sich nämlich alle Mühe, ebenfalls unter den Schwierigkeiten der Strecken zu leiden und fliegt seine Kisten mit Vorliebe gegen die zahlreichen Hindernisse. **(hw)** ■





RANKING
Spielspaß 47%
INFO
Ubi Soft, Rennspiel, Preis: ca. DM 90,-

Sensible Soccer WM-Edition



Sensible Soccer WM-Edition unterscheidet sich optisch kaum vom Vorgänger.

Fußball für Puristen: Auch Sensible Software will seinen Beitrag zur Weltmeisterschaft leisten und bringt kurz vor dem Turnier die WM-Edition von *Sensible Soccer* auf den Markt. Am Spielprinzip hat sich wenig geändert: Aus der Vogelperspektive jagen Sie ihre zehn Kicker über den Platz und feuern aus allen Positionen auf das gegnerische Tor.
Dazu steht Ihnen lediglich ein Knopf zur Verfügung, der gleichzeitig für Flanken, Pässe und Schüsse zuständig ist – mit schnellen Bewegungen nach einem Schuß läßt sich der Ball anschneiden. Der zweite Knopf ist ausschließlich für Tacklings reserviert.
Durch diese simple Belegung, die freilich Wünsche offen läßt, ergibt sich ein extrem schnelles Gameplay mit sehr vielen Torszenen – leider wird dieser Schlagabtausch durch die nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik nur ungenügend dargestellt. Zwar wurden zum ersten Mal Polygonmodelle verwendet, am generellen Look hat sich aber nicht viel geändert. Schade, denn in Bezug auf die taktischen und strategischen Optionen hat die *WM-Edition* mehr zu bieten als jedes andere Fußballspiel. An fast jede nur erdenkliche Einstellungsmöglichkeit wurde gedacht, so daß man sein Team optimal an seine individuellen Vorlieben anpassen kann. Dennoch bleibt das Spiel ausschließlich für Fans des Klassikers interessant, mit *Frankreich 98* kann sich *Sensible Soccer WM-Edition* bei weitem nicht messen. **(om)** ■



RANKING
Spielspaß 60%
INFO
Sensible Software, Sportspiel, Preis: ca. DM 60,-

Hugo Wild River



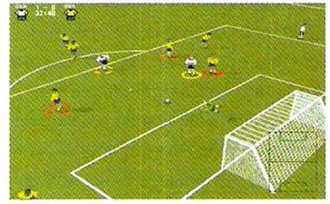
Originalumsetzung des TV- Ärgernisses.

Die vor kurzem aus dem TV-Programm geflogene Spielfigur Hugo ist ein sechstes Mal auch auf dem heimischen PC zu bewundern. In vier frei auswählbaren Episoden steuert man einzelne Bewegungen der Spielfigur mit den Cursortasten, während die 2D-Landschaft flüssig vorbeiscrollt. Das grafisch und spielerisch viel zu schlichte Programm leidet an der unzuverlässigen Steuerung: Nur ca. 80 Prozent aller Eingaben werden vom Programm rechtzeitig wahrgenommen. **(hw)** ■



RANKING
Spielspaß 12%
INFO
NBG Verlag, Action, Preis: ca. DM 50,-

Super Match Soccer



SMS bietet keine zeitgemäße Grafik.

Und noch ein Fußballspiel, diesmal von Acclaim. *Super Match Soccer* konzentriert sich auf pure Action, umfangreiche taktische Möglichkeiten sucht man vergeblich. Die Grafik wirkt im Vergleich zu aktuellen Toptiteln sehr altbacken, und auch im Gameplay gibt es ein paar derbe Schnitzer. Wer möchte sich schon darauf konzentrieren, daß beim Laufen der Ball nicht vom Fuß springt? So etwas muß heutzutage doch wirklich nicht mehr sein. **(om)** ■



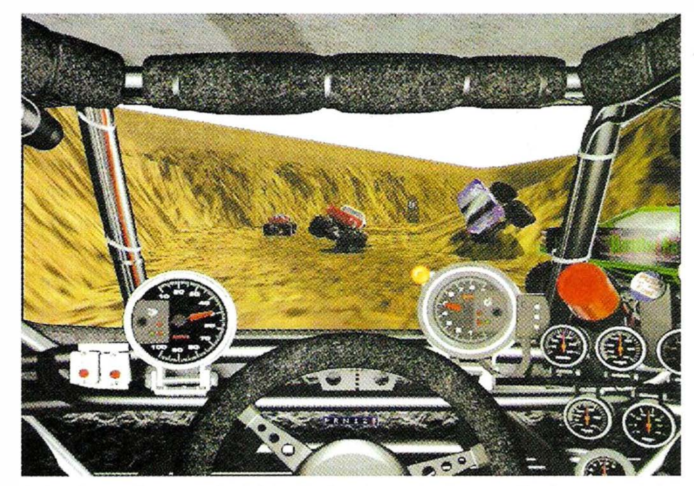
RANKING
Spielspaß 41%
INFO
Acclaim, Sportspiel, Preis: ca. DM 70,-



Der Besuch von Beschleunigungsrennen ist in den USA ein überaus beliebter Zeitvertreib, in Europa wird die eigentümliche Faszination dieses Sports noch nicht so recht verstanden. Nun schmeißt sogar Microsoft das Herzstück der Bigfoot-Rennen aus der hauseigenen Action-Simulation.

Monster Truck Madness 2

WCWheels



Auf unebenem Untergrund wird der Truck weit aus der Spur geschleudert – nur sind die meisten Fahrbahnen trotz ihres rauhen Aussehens völlig glatt.



Viele Kameraeinstellungen liefern schöne Bilder, sind aber unspielbar.



Bei den King-of-the-hill-Veranstaltungen geht es um das Zerstören der Gegner.

Dabei wurde das mediengerechte Zertrümmern von Personenwagen in Deutschland bereits so populär, daß die Blechorgien auf den Sportkanälen übertragen wurden. Während *Monster Truck Madness*, eines der ersten vollwertigen Spiele von Microsoft Games, noch auf die Beschleunigungsrennen und winzige, schleifenförmige Rennkurse setzte, ist im Nachfolger davon nichts mehr zu sehen. Vollwertige Rennstrecken, die auch jedem herkömmlichen Rennspiel alle Ehre machen würden, dienen den Blechmonstern nun als Austragungsort. Achtzehn Strecken unterschiedlichster Länge stehen zur Verfügung, aber bereits vor dem offiziellen Release finden sich zahlreiche weitere Kurse im Internet. Diese lassen sich problemlos einbinden, ebenso die Strecken der in die Jahre gekommenen Vorgängerversion. Für den Einsatz in Multiplayerspielen wurden spezielle Arenen gestaltet, in denen es um das nackte Überleben geht. Der letzte fahrbare Truck geht wie in *Demolition Derby* als Sieger hervor. Beim direkten Vergleich fällt auf, daß die alten Strecken nun wesentlich schöner, vor allem aber schneller dargestellt werden. Microsoft scheint die 3D-Engine erheblich beschleunigt zu haben, da sich nicht einmal die Hardware-Anforderungen nennenswert verändert haben. Erstaunlicherweise setzt der Betriebssystem-Hersteller nicht mehr ausschließlich auf das von ihm propagierte Direct3D zum Ansteuern von Beschleunigerkarten, sondern liefert eine speziell an Voodoo-Chipsätze angepaßte Version mit. In Anbetracht des hohen Marktanteils der 3Dfx-Karten sicherlich eine vernünftige Entscheidung. Auch spielerisch macht *Monster Truck Madness* einen Kniefall vor dem Massenmarkt, da der „Simulationsgrad" deutlich heruntergesetzt wurde. Es ist nun möglich, mit hohen Geschwindigkeiten in enge Kurven zu fahren, ohne ins Schleudern zu kommen oder gar umzukippen. Actionliebhaber werden diesen Schritt sicherlich begrüßen, die Einzigartigkeit der Monster Truck-Simulation geht damit allerdings verloren. Zur Entschädigung finden sich sämtliche Fahrzeuge der MTRA Monster Truck Tour wieder, auch die neuen Trucks der Wrestler von World Championship Wrestling und New World Order. Die Force Feedback-Option wurde übrigens recht halbherzig eingesetzt: Während Sprünge und Rempeleien noch auf den Joystick übertragen werden, bewirken Bodenunebenheiten und Lenkausschläge keine Bewegung des Steuerinstruments.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Mehr Geschwindigkeit, mehr Grafik, weniger Simulation. Auf diese einfache Formel lassen sich die Unterschiede zwischen den beiden *Monster Truck*-Versionen bringen. Wer nicht die Vorgängerversion besitzt und die alten (realistischen) Kurse weiterverwenden kann, erhält mit *Monster Truck Madness 2* ein durchschnittliches Rennspiel. Zwar sind die Fahrzeuge etwas größer und zum Drängeln und Querfeldeinfahren besser geeignet als so mancher Ferrari, spielerisch sind die Unterschiede jedoch minimal.



Kreuzungen auf den Strecken sind durch Schanzen im allgemeinen sehr ungefährlich.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
● WIN 95	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	-
● AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 58 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 372 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

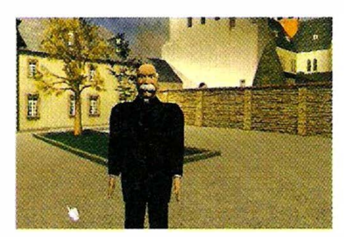
Rennspiel

Grafik	74%
Sound	80%
Handling	76%
Multiplayer	76%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-



John Sinclair: Evil Attacks



Die Standgrafik kann sich sehen lassen – wenn man sich bewegt, wird's gruselig.

Schon lange vor Akte X – seit 25 Jahren, um genau zu sein – schickt der Bastei Verlag John Sinclair Woche für Woche in die Schlacht gegen die Mächte der Finsternis. Bitlab wagte sich an die Umsetzung der spannenden Abenteuer und entwickelte mit John Sinclair ein Adventure, das vom Aufbau her an erfolgreiche Bestseller wie *Atlantis* oder *Zork: Nemesis* erinnert. Die Engine erlaubt freie Rundumsicht mit Hilfe der Maus, bewegen kann man sich allerdings nur in vorgegebenen Bahnen. Entscheidet man sich für eine bestimmte Richtung, so wird ein kurzer Film eingespielt, der qualitativ mit der eigentlich recht gelungenen Standgrafik nicht mithalten kann. Das gilt auch für das Intro und alle Zwischensequenzen: Der verwendete Videoplayer verpixelt zu stark und läßt die gerenderten Objekte sehr verschwommen aussehen. Puzzles sind im typischen *Riven*-Stil vorhanden, die meiste Zeit fragt man sich jedoch, was das Programm eigentlich von einem will. Ziellos quält man sich aufgrund des langsamen Spiel-ablaufs von Location zu Location, nur um festzustellen, daß es dort wieder rein gar nichts zu tun gibt. Die gutgemeinten Actionszenen, in denen man den Finger am Abzug von John Sinclairs Baretta hält, können noch weniger begeistern, ist die Grafik trotz 3D-Unterstützung doch nicht mehr ganz zeitgemäß. Schade, aus der Idee hätte man mehr machen können. In dieser Form ist das Spiel selbst für hart-gesottene Fans der Romanserie starker Tobak! **(om)** ■

RANKING

Spielspaß 30%

INFO

Bitlab, Adventure, Preis: ca. DM 80,-

Motorhead



Keine der Strecken hat eine bemerkenswerte Besonderheit vorzuweisen.

Schon sehr viele Rennspiele haben versucht, ohne ausgefeilte Fahrphysik Spielspaß zu erzeugen. Die zumeist futuristischen Fahrzeuge wurden in diesen Fällen aber meist mit Waffen oder Power-Ups versorgt, womit ein Minimum an spielerischer Vielfalt erzeugt wurde. *Motorhead* versucht sich mit einem einfacheren Spielprinzip: Unbewaffnete (aber immerhin noch futuristische) Rennwagen fahren auf mehr oder weniger abwechslungsreichen Strecken um die Wette, auf Fahrgefühl, Straßenlage etc. wird verzichtet. Anfangs kann es durchaus Spaß machen, über die glatten Straßen zu rasen. Bereits nach wenigen Rennen hat man aber alle Grafikobjekte schon gesehen, und die charakterlosen Strecken können den Spielspaß auch nicht dauerhaft aufrechterhalten. Also muß der Schwierigkeitsgrad herhalten: Der Spieler erhält neue Fahrzeuge nur durch gute Plazierungen in den Meisterschaften, der Computer scheint von dieser Beschränkung nicht betroffen zu sein. Egal welches Fahrzeug man auch auswählt, stets wird man am Start von den Gegnern stehengelassen. Auch bei Höchstgeschwindigkeit auf langen Geraden kann man noch problemlos überholt werden. Versucht man in solchen Situationen, den Rivalen von der Strecke zu schubsen, zerkratzt dieser höchstens die Leitplanke – während man selbst ins Schleudern kommt. Die Grafik versucht, für erlittenes Leid zu entschädigen, aber auch der Einsatz sämtlicher bekannter Lichteffekte kann nicht retten, was die Spieldesigner verdorben haben. **(hw)** ■

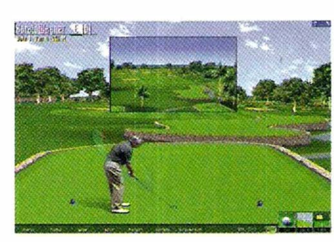
RANKING

Spielspaß 46%

INFO

Gremlin, Rennspiel, ca. DM 90,-

Microsoft Golf 1998 Edition



Jede Golfbahn wird mit einem kurzen, aber informativen Video vorgestellt.

Auch der Erzkonkurrent der Parade-Simulation *Links* erhält wie beinahe jedes Jahr einen zeitgemäßen Vertreter. Zeitgemäß heißt in diesem Fall natürlich verschönerte Grafiken, neue Golfplätze und alle aktuellen Schwungtechniken. Die Qualität der Darstellung ist ja bereits seit wenigen Jahren am Fotorealismus angelangt, also muß Microsoft an anderer Stelle die Fähigkeiten seiner Grafiker zeigen. Die Golfbahnen wurden mit vielen unterschiedlichen Pflanzen und Gemäuern ausgestattet, wodurch sehr gefällige und glaubwürdige Grafiken berechnet werden. Deren Aufbau dauert vergleichsweise lange, auch die Maximal-Installation mit über 400 MB Festplattenbedarf kann daran nichts ändern. Vier Golfplätze mit insgesamt 63 Löchern enthält die *Golf 1998 Edition*, die viel Abwechslungsreichtum und unterschiedlichste Schwierigkeitsgrade bieten. Neben der etablierten Zwei- und Drei-Klick-Steuerung kann man den Ball auch mit dem Mausschwung einlochen. Einzigartig in Golfsimulationen dürfte der SimSwing sein, eine Schlägersteuerung ganz ohne Benutzereingriff. Am Spielspaß nagt nicht nur dieser optionale Passivmodus, sondern auch das lausige Zielen des Spielers. Zeitlich exakte Mausklicks sorgen zwar für die passende Richtung und den richtigen Drall und Spin, der Computer trifft den Ball aber nur in Ausnahmefällen an der richtigen Stelle. Manchmal schlägt er tief ins Gras, meistens aber streichelt er lediglich den Ball, womit ein Meter weite Schläge zum Standard werden. **(hw)** ■

RANKING



Spielspaß 69%

INFO

Microsoft, Sportspiel, Preis: ca. DM 100,-

Beast Wars



Transformers: Trickfiguren als Spielhelden.

Jedes Kind weiß, was ein Transformer ist: ein Superheld, der sich vom Tier zur Maschine (und wieder zurück) verwandeln kann. In *Beast Wars* steuert man einen von 10 verschiedenen Transformern durch ein simples Ballerspiel mit relativ ansprechender 3D-Grafik (dank 3Dfx-Unterstützung). Die 32 Missionen sind von sehr einfacher Machart und für erfahrene 3D-Action-Spieler keine echte Herausforderung. Aufgrund des albernen Themas sicher kein Spiel für Erwachsene! **(tb)** ■



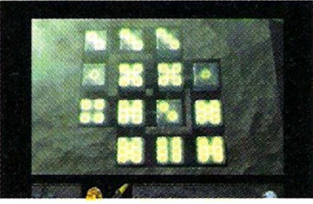
RANKING

Spielspaß 22%

INFO

Hasbro Interactive, Action, Preis: ca. DM 80,-

Titanic



Unterwasser-Adventure ohne Tiefgang.

Was ARI Games Ihnen als „das unglaubliche Geheimnis" verkaufen will, ist nichts anderes als unglaublicher Blödsinn. Die Titanic sank vor 85 Jahren nicht etwa, weil sie mit einem Eisberg kollidierte, sondern aus einem mysteriösen Grund, den der Spieler mittels mühsamer Herumlatscherei am Meeresgrund erst herausfinden muß. Es erwartet Sie ein Render-Adventure mit langweiliger Grafik, schwachen Rätseln, aber einer ganz angenehmen, meditativen Musikbegleitung. **(tb)** ■

RANKING

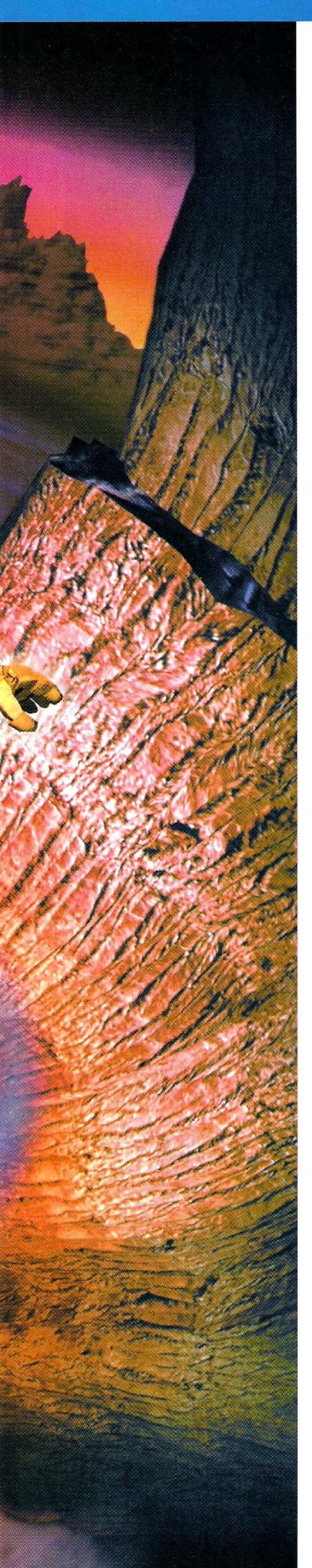
Spielspaß 18%

INFO

ARI Games, Adventure, Preis: ca. DM 50,-







Outwars

Freudensprünge

Der Name ist Programm. Während sich die meisten 3D-Actionspiele im Inneren von Raumstationen, Bunkern oder anderen geschlossenen Räumen abspielen, setzt Outwars auf reichlich Sonne und viel frische Luft. Auf der Oberfläche ferner Planeten kämpft der Spieler gegen eine übermächtige außerirdische Streitmacht. Grundsätzlich ist diese Idee nicht neu, aber hinter der technisch recht gewöhnlichen Fassade verbirgt sich ein 3D-Actionspiel mit ungeahnten Qualitäten.

Wir besitzen jetzt einfach mal die Frechheit, *Outwars* als das zweite aufsehenerregende Spiel von Microsoft zu bezeichnen. Genau wie *Age of Empires* ist *Outwars* keine Eigenentwicklung, sondern eine reine Auftragsarbeit. Verantwortlich für Design und Programmierung ist das noch relativ unbekannte Team Singletrac, das bisher nur durch PlayStation-Veröffentlichungen wie *Jet Moto 1 & 2* und *Twisted Metal 1 & 2* auffiel. Da einige Mitarbeiter von Singletrac über langjährige Erfahrungen bei der Entwicklung professioneller militärischer Simulationen verfügen, bot es sich an, ihr 3D-Action-Debüt in einer ähnlichen Umgebung anzusiedeln. Da die wenigsten Kriege in geschlossenen Räumen stattfinden, stand somit von Anfang an fest, daß *Outwars* nur „Outdoor", also im Freien, spielen konnte. Die Hintergrundgeschichte verheißt grundsätzlich nichts Neues: Im Jahre zweitausendundsonstwas hat sich die Menschheit dank Hyperraum-Technik endlich quer über die Galaxie ausgebreitet. Nicht nur Raumstationen, nein, ganze Planeten wurden als Lebensraum erschlossen und besiedelt. Ganz logisch, daß man bei dieser rasanten Expansion irgendwann einmal auf die nächste intelligente Rasse stoßen mußte. Ebenfalls logisch ist der Unterschied zwischen den Wörtern „intelligent" und



Zu den 11 Alien-Gattungen zählen auch diese fliegenden Wesen. Die Künstliche Intelligenz von Outwars läßt sie stets in Schwärmen auf den Spieler losgehen.



Zu den schönsten Missionen zählen jene, bei denen man mit ausklappbaren Gleitflügeln durch die Lüfte schwebt. Leider ist das im Single-Player-Modus selten der Fall.



„vernunftbegabt" – und nicht weniger logisch ist die Tatsache, daß sich keiner der Pioniere über diesen kleinen Unterschied den Kopf zerbrach. Als die ersten Köpfe dann rollten, war es zum Nachdenken leider zu spät: Eine Rasse von insektoiden Aliens, Hydras genannt, überfiel mit ihrer gigantischen Streitmacht eine menschliche Kolonie nach der anderen. Glücklicherweise ist auf der Erde der technologische Fortschritt in der Zwischenzeit nicht stehengeblieben. Die jüngste Entwicklung der Militär-Ingenieure sind gepanzerte Kampfanzüge, die einem herkömmlichen Soldaten die Feuerkraft einer kleinen Armee verleihen. Getragen werden die mehrere hundert Kilo schweren Rüstungen von den Dreadnoughts, einer Gruppe von Fürchtenichtsen, die speziell für den Kampf im unwegsamen Gelände fremder Welten gedrillt wurden. Ein typischer Dreadnought ist der Spieler zwar noch nicht – dafür fehlt ihm als Rekrut einfach die Übung. Um sich die anzueignen, wird er mit einer Gruppe von Kameraden auf den Planeten Mikhal verfrachtet, wo man sich zunächst an die Bedienung der neuartigen Jump-Suits gewöhnen soll. Diese Eingewöhnungsphase fällt ungeahnt kurz aus: Noch während sich die frisch rekrutierten Dreadnought mit den Finessen ihrer zweiten Haut vertraut machen, erreichen die Hydras den Planeten. Für Ausbildung bleibt nun keine Zeit mehr...



Mit den grandiosen Explosionseffekten von Forsaken oder Incoming kann die Outwars-Engine leider nicht mithalten. Dafür stimmt die Geschwindigkeit: Auf einem Pentium 200 mit 3Dfx-Karte erreicht die 3D-Engine bis um die 25 Frames/sek.

Space Marine – ein Job mit Anzugpflicht

Was kann dieser sagenhafte Anzug nun alles? Das auffälligste Feature ist sicherlich der integrierte Raketenantrieb, der den Träger auf Knopfdruck um bis zu hundert Meter in die Höhe befördert. Allerdings geht dem Antrieb nach einigen Sekunden Dauerbetrieb erst einmal der Saft aus – was einen abrupten Sturz aus gleicher Höhe zur Folge haben kann. Als ständiges Fortbewegungsmittel ist das Jet-Pack deshalb nicht geeignet – mehr schon als praktisches „Trampolin", wenn der Spieler Schluchten oder Abhänge überwinden muß. Und selbst dabei ist Sparsamkeit angeraten: Wer sich mehrere große Sprünge vornimmt, sollte zwischendurch immer ein paar Sekunden abwarten, bis der Akku wieder die volle Ladung besitzt. Das zweite wichtige Feature ist die Panzerung. Hier stehen von der leichten Späher-Variante bis zur opulenten Edelstahlausführung verschieden schwere und robuste Versionen zur Auswahl. Welche Ausführung er mit in das nächste Gefecht nimmt, darf der Spieler vor dem Antritt einer Mission selbst entscheiden. Das selbe gilt auch für die Bewaffnung, die in *Outwars* ebenfalls zu den Bestandteilen des Wunderanzugs zählt. Hierbei ist die Auswahl sogar noch größer: Vom einfachen Impuls-Laser (lädt sich wie der Jet-Pack von selbst auf) über den Flammenwerfer bis hin zu Lenkrakete und Fernmine reicht das umfangreiche Arsenal. Wie im Genre üblich, kommen die wirklich starken Waffen erst in höheren Missionen bzw. im Multiplayer-Modus zum Einsatz. Die letzte wichtige Besonderheit des Dreadnought-Anzuges ist schließlich ein Paar aufklappbarer Gleitflügel, das beim Überwinden von extrem breiten Abgründen hilft, in Verbindung mit dem Raketenantrieb aber auch minutenlange Segelflüge zuläßt. Nicht zu vergessen sind natürlich die Kommunikationseinrichtungen. Eine im Helm integrierte Gegensprechanlage ermöglicht es einem Space Marine, während seiner Mission mit dem Hauptquartier in Verbindung zu bleiben und eventuell neue Befehle entgegenzunehmen. Ist der Spieler nicht alleine, sondern als Team unterwegs – was in *Outwars* ziemlich oft der Fall ist –, werden über die Funkverbindung auch Kommandos untereinander ausgetauscht. „Austauschen" ist in diesem Zusammenhang vielleicht



Der gelbe Balken unten rechts zeigt den Ladungszustand des Raketenantriebs an. Vor großen Sprüngen sollte man auf volle Ladung achten – ansonsten wird's gefährlich.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Mysteries o. t. Sith	94%
Jedi Knight	93%
MDK	89%
Outwars	86%
Outlaws	82%

Quasi mit dem Jet-Pack katapultiert sich *Outwars* in die glorreichen Reihen der besten 3D-Actionspiele. Gegen die unheimliche Anziehungskraft der beiden Jedi-Ritter-Spiele kann sich die Microsoft-Neuerscheinung zwar nicht durchsetzen – die Western-Ballerei *Outlaws* wird von dem ähnlich klingenden Spiel aber locker links liegengelassen. Einen Platz weiter oben in der Liste rangiert weiterhin *MDK*: in puncto Grafik und Spielwitz kann *Outwars* da leider nicht ganz mithalten.



SCHIESSEREI IM LEGOLAND

Die 3D-Engine von *Outwars* ist schnell und flüssig, aber noch lange nicht State-of-the-Art. Ihre Schwächen sieht man vor allem dann, wenn man einem Alien zu nahe kommt oder die eigene Spielfigur in den Mittelpunkt des Bildes rückt. Sie sehen hier zwei beispielhafte Spielsituationen, in denen dieses Manko besonders kraß zutage tritt. Im oberen Bild sind wir einem Gegner gefährlich nahe gekommen. Was aus der Ferne noch ganz passabel wirkt, verschwimmt bei genauem Hinsehen zu einer konturlosen Farbwolke. Links von dem Screenshot sehen Sie im direkten Vergleich ein Monster aus *Mysteries of the Sith*. Im Bild darunter wird die Hauptfigur in einer extremen Nahaufnahme gezeigt: Auch ohne eine Lupe erkennt man deutlich jeden einzelnen Pixel im Sprite. Zum Vergleich wurde die *Tomb Raider*-Heldin Lara Croft danebengestellt.



Mit der Luxus-Optik von Mysteries of the Sith (oben links) und Tomb Raider 2 (unten links) kann Outwars leider nicht mithalten.

das falsche Wort: Wenn im Team jemand Befehle erteilt, dann ausschließlich der Spieler.

Brillant erdacht, brillant erzählt!

Outwars schildert den Konflikt zwischen Aliens und Dreadnoughts vom ersten Kontakt auf dem Planeten Mikhal bis zur alles entscheidenden Schlacht in einem weit entfernten Sonnensystem. Unterteilt ist die Geschichte in 27 Einzelmissionen mit stetig ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Die einzelnen Kampfeinsätze sind wiederum Teil übergeordneter Kampagnen, die jeweils in einem bestimmten Sonnensystem stattfinden. Bereits bei der Auswahl der Planeten achtete Singletrac auf maximalen Abwechslungsreichtum: Während die Welt Oasis von der Vegetation her an ein tropisches Eiland erinnert, ähnelt Anubis einem trostlosen Wüstenplaneten mit Sanddünen und ausgetrockneten Flußbetten. In der Schneewelt von Ragnarok ragen riesige, zerklüftete Eisschollen in den Himmel, während im Inneren des organischen Hydra-Raumschiffes Juggernaut Erinnerungen an „Die Reise ins Ich" wach werden. Absolut brillant – und hier ist Zurückhaltung wirklich fehl am Platz – ist das Missions-Design. Während bei anderen 3D-Actionspielen jeder Auftrag, bei dem man ausnahmsweise einmal nicht „einfach alles wegballern" muß, schon eine echte Ausnahme darstellt, bietet *Outwars* Abwechslung par excellence. Im Briefing jeder Mission werden drei, vier oder mehr Teilziele vorgegeben, die vom Spieler ausnahmslos erfüllt werden müssen. Manchmal genügt es schon, eine gewisse Zeit in einem heiß umkämpften Gebiet zu überleben oder von Punkt A zu Punkt B zu gelangen. Etwas komplexere Aufträge schreiben Ihnen beispielsweise vor, in abgestürzten Raumschiffen nach Überlebenden zu suchen und ans Tageslicht zu geleiten oder möglichst unbemerkt einen Offizier des Gegners aus dem Inneren eines Kommandoschiffes zu entführen. Erstaunlich ist, wie gut sich die anderen Teammitglieder zur Lösung der gestellten Probleme einsetzen lassen. Wer die fünf Squad-Befehle („Mein Ziel angreifen!", „Position halten!" etc.) geschickt einsetzt, kann sich selbst so manchen Energiepunkt sparen. Besteht eine Mission beispielsweise aus den Teilzielen „Beschütze Gebäude X" und „Geleite Fahrzeug Y nach Z", so tut man gut daran, mindestens einen seiner Kamera-





Selbstverständlich dringt man auch in das Lager des Feindes ein. Das Interieur das Alien-Raumschiffes erinnert an den Filmklassiker „Die Reise ins Ich".

den tatsächlich am Punkt X stehenzulassen, während man sich persönlich um den Schutz des Fahrzeugs kümmert. Fälle wie dieser, in denen man gar keine andere Chance hat, als auf die Hilfe der Teamkollegen zurückzugreifen, sind glücklicherweise selten. Wer sich partout als Einzelkämpfer beweisen will, kann gut drei Viertel aller Aufträge genauso gut im Alleingang bewältigen. Aber Vorsicht: Wer meint, ohne die Hilfe seiner Kameraden auszukommen, sollte diese an einem sicheren Ort weit abseits des Schlachtfeldes Spalier stehen lassen. Im gesamten Spiel stehen nämlich nur 14 Dreadnoughts zur Verfügung – und sind die erst einmal weg, wird es für den Spieler ganz schön happig.

Sind 3D-Spiele wirklich dreidimensional?

Noch eine Anmerkung zum Thema Jet-Pack: Wie tiefgreifend dieser Ausrüstungsgegenstand das Gameplay beeinflußt, ist fast schon unheimlich. Die Idee, an quasi jeder Stelle kurzerhand vom Boden abheben zu können, zwang die Entwickler bereits in der Planungsphase zum dreidimensional-räumlichen Denken. Während Lara Croft nämlich die wildesten Verrenkungen und Klettereien vorführen muß, um sich einen Schlüssel von einer schwer erreichbaren Felskante zu schnappen, aktiviert der *Outwars*-Spieler einfach kurz seinen Raketenantrieb. Statt frustrierender Jump&Run-Einlagen erwarten Sie erfrischende Ideen wie folgende: Ein Raumschiff von der Größe eines Sternenzerstörers wurde von feindlichen Truppen angeschossen und steckt nun mit der Spitze im Sand des Planeten Anubis. Der Spieler muß in das Innere des um fast 90° gekippten Schiffs vordringen, um dort eine Sprengladung zu plazieren. Können Sie ein anderes 3D-Actionspiel nennen, in dem so etwas möglich wäre? Mit dem Jet-Pack ist das Erkunden solcher kurioser Örtlichkeiten überhaupt kein Problem. Außerdem eröffnet der Raketenantrieb dem Spieler völlig neue Varianten des Nahkampfes. Wieso hektisch nach links und rechts „strafen", wenn man sich dem Sperrfeuer der Aliens genauso gut durch einen 30-Meter-Sprung nach oben entziehen kann? Apropos Aliens: Über

TESTCENTER — OUTWARS

ALLGEMEINES

Anzahl der Gegner:
11 Gegnertypen mit unterschiedlicher Intelligenz und Bewaffnung
Anzahl der Waffen:
3 Minen, 4 Raketen, 4 Granaten, 3 Gewehre, 1 Flammenwerfer
Anzahl der Welten:
6 verschiedene Planeten mit unterschiedlicher Vegetation
Anzahl der Missionen:
27 Missionen mit untergeordneten Teilzielen, 11 Multiplayer-Karten
Schwierigkeitsstufen:
Hoher Schwierigkeitsgrad, nicht einstellbar
Unterstützte Controller:
Maus, Tastatur, Microsoft Wheel-Mouse, Joystick
Speicherfunktion:
Nach Abschluß der Mission, insgesamt 10 Speicherplätze

SOUND

Outwars verfügt über eine bombastische Soundkulisse, die sich dynamisch an das Spielgeschehen anpaßt.
Musik im Audio-Format:
Anzahl der Tracks: > 30
Spieldauer: > 70 Minuten
3D-Positional Audio:
Surround-Klang mittels Q-Sound-Technologie

INSTALLATION

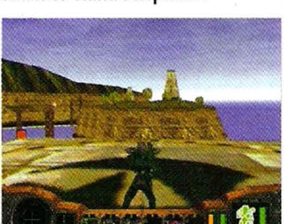
Angeboten werden vier verschiedene Installationsvarianten:

COMPACT	17 MB auf HD
SPAWN	84 MB auf HD
TYPICAL	115 MB auf HD
CUSTOM	Zwischen 14 MB und 215 MB auf HD

DIE GRAFIK

Der Spieler ist nicht auf eine Kameraperspektive festgelegt. Es gibt fünf verschiedene VR-Views, zwischen denen jederzeit per Hotkey gewechselt werden darf. Welche Spielperspektive man benutzen sollte, hängt von der Situation ab. In geschlossenen Räumen und ohne Begleiter macht die „*Tomb-Raider*-Perspektive" sicherlich am meisten Sinn.


First-Person-View: die bei vielen Spielen übliche 3D-Action-Perspektive.


Chase-View: Ballern im Stil von Tomb Raider 2 und MDK.


Helikopter-Ansicht: Sehr übersichtlich, aber schwer zu steuern.

DIE PERFORMANCE

Der Grafik-Performance-Test wurde auf einem Pentium 233 MMX mit 64 MB RAM durchgeführt. Die höchste Framerate wurde in Verbindung mit einer Voodoo²-Karte erzielt und lag bei durchschnittlich 27 Bildern pro Sekunde (27 fps = 100%). Während des Tests wurde eine Auflösung von 640x480 Pixeln sowie die höchste Detailstufe eingestellt. Neben dem 640x480-Modus werden folgende Grafikmodi unterstützt: 320x200 (Softw.), 320x240 (Softw.), 300x400 (Softw.), 480x360 (Softw.), 512x384 (Softw., D3D) und 640x400 (Softw., D3D).

Grafikkarten

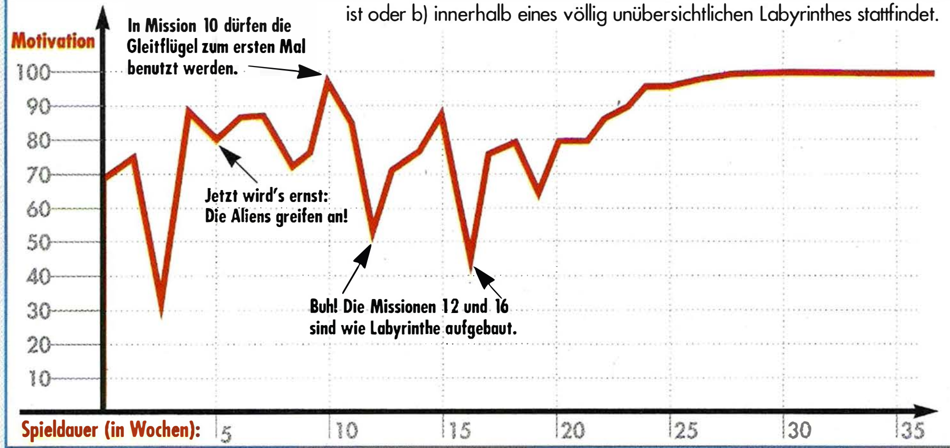
Voodoo ²	Voodoo	Riva 128	Rendition 2200	Ati Rage Pro	Power VR	Softwars
100	96	85	92	85	-	40

Prozessoren

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200	Pentium 300
35	50	75	100

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die Motivation zum Weiterspielen ist von der ersten Mission an sehr hoch – der Grund dafür sind drei Tutorial-Levels, in denen sich der Spieler noch relativ gefahrlos mit der Steuerung vertraut machen kann. Tiefe Einbrüche erhält der Spielspaß im übrigen nur in den Missionen 3, 12 und 16 – wo das Spiel a) entweder viel zu schwierig ist oder b) innerhalb eines völlig unübersichtlichen Labyrinthes stattfindet.







Das angeschlagene Großraumschiff steckt bis zur Hälfte im ewigen Eis. Im Inneren des flugunfähigen Kolosses ist logischerweise alles um 90 Grad gedreht...



...was für einen Dreadnought aber sichtlich kein Problem darstellt!

die „Hydra" genannte außerirdische Rasse erfährt man im Vorfeld so gut wie gar nichts. Erst während der Kampfhandlungen gelingt es den Erdlingen allmählich, dürftige Informationen über die insektoiden Angreifer zusammenzutragen – teilweise auch unter Mithilfe des Spielers. Man erfährt etwa, daß die Hydras nicht nur aussehen wie riesige Insekten, sondern auch ähnlich arbeitsteilig organisiert sind. Zählt man die immerwährend brütenden Königinnen und die unbewaffnete Mastermind-Klasse dazu, so kommt man immerhin auf 11 verschiedene Gegnertypen.

Ein Gameplay-Wunder trotz technischer Mängel

Wer einen Force Feedback-Joystick der Firma Microsoft sein eigen nennt, kuckt bei *Outwars* leider in die Röhre. Wieso der Hersteller seine eigene Hardware nicht unterstützt, ist uns wirklich schleierhaft. Der Umstand, daß *Outwars* mit Maus und Tastatur viel besser zu steuern ist als mit dem Joystick, ist für Besitzer des über 200,- Mark teuren Edel-Controllers zudem ein schwacher Trost. Die Standardeinstellungen des Programms sehen vor, daß der Benutzer Körperdrehungen (Mouse-Look), Jet-Pack-Sprünge und Schüsse mit der Maus steuert, während die Cursortasten für Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen sowie das „Strafing" benutzt werden. In unserem Test hat sich diese Konfiguration als die praktikabelste erwiesen. Etwas mehr Weitsicht als beim Joystick-Support legten die Designer bei der 3D-Unterstützung an den Tag: Dank Direct3D kann so ziemlich jede 3D-Karte zur Grafikbeschleunigung gezwungen werden. Die genauen Ergebnisse unseres Technik-Checks können Sie im Testcenter am Ende des Artikels nachlesen. Rein augenscheinlich kann *Outwars* nicht mit 3D-Referenzspielen wie *Forsaken* und *Incoming* mithalten. Obwohl die bewegte Grafik mehr hermacht, als die stehenden Screenshots vermuten lassen, wirkt die Umgebung ziemlich farblos und monoton. Die Sprites der Gegner und Begleiter sehen aus der Ferne ganz tauglich aus, verschwimmen aus nächster Nähe aber zu einer klobigen Pixelwand. Diesem Nachteil stehen fünf Spielperspektiven gegenüber, zwischen denen per Hotkey jederzeit gewechselt werden darf: die First-Person-Ansicht, die *„Tomb-Raider-Perspektive"* sowie drei weiter entfernte Kameraeinstellungen. Gerade im Multiplayer-Modus leistet der Helikopter-Mode wertvolle Dienste, da hier auch das Geschehen hinter dem eigenen Rücken im Blickfeld bleibt.

Auch für Multiplayer-Fans empfehlenswert

Unter dem Strich stellt *Outwars* eine der interessantesten – weil innovativsten – Neuerscheinungen im 3D-Action-Genre dar. Nachdem die Solo-Kampagne durchgespielt wurde (ca. 30-40 Stunden), verspricht der Multiplayer-Modus mehr Unterhaltung. Im Internet (Microsoft Gaming Zone), LAN-Netzwerk oder über Modemverbindung stehen fünf verschiedene Spielmodi für bis zu acht Dreadnoughts zur Auswahl. Am besten gefiel uns übrigens der Team-War-Modus, bei dem sich zwei Teams auf elf ausgedehnten Schlachtfeldern gegenseitig die Hölle heiß machen dürfen. Wie sehr den Designern die Mehrspieler-Option am Herzen lag, beweist wohl auch die „Fuel Bonding Missile". Diese Rakete setzt das Jet-Pack seines Zieles kurzzeitig außer Betrieb – und kommt in der regulären Kampagne erst gar nicht zum Einsatz. Ein dickes Lob gebührt Singletrac zudem für die musikalische Untermalung, deren Tempo und Lautstärke sich nahezu perfekt an jede Spielsituation anpaßt.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT

Hinter der monotonen Grafik von *Outwars* stecken Features, die Neuerscheinungen wie *Incoming* oder *Chasm* glatt in den Schatten stellen. Das Missions-Design und die gute Spielbarkeit waren Singletrac offensichtlich wichtiger als viele Aha-Effekte. Daß diese Rechnung aufgeht, merkt man von der ersten Mission an: Schon nach wenigen Minuten wird man von der Handlung gefesselt und kommt dann stundenlang nicht mehr los. Wenn über die fehlende Force Feedback-Unterstützung und kleine grafische Unzulänglichkeiten hinweggesehen wird, bleibt ein abwechslungsreiches Actionspiel mit erstklassiger Atmosphäre und knackigem Schwierigkeitsgrad. Übrigens: Mit der Demoversion auf unserer Cover-CD-ROM können Sie sich einen eigenen Eindruck von *Outwars* verschaffen.



Schon etwas eigenartig, wie die Aliens hier in grobe Pixelflecke zerspringen. Man muß die Grafik in Bewegung erlebt haben, um unsere Begeisterung zu verstehen.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
● SVGA		ModemLink	2
DOS		Netzwerk	8
● WIN 95		Internet	8
● Cyrix 6x86		Force Feedback	
● AMD K5		Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 25 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 110 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

3D-Action

Grafik	68%
Sound	90%
Handling	85%
Multiplayer	85%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-



Emergency

Tragödienstadl

Jetzt dürfen Sie zeigen, was Sie bei Hans Meiser gelernt haben: Mad TV-Schöpfer Ralph Stock macht Sie in Emergency zum mausklickenden Lebensretter bei Wohnhausbränden, Busunglücken und Flugzeugabstürzen. Gutes Timing und etwas Glück sind das A und O bei Topwares außergewöhnlichem Echtzeit-Strategiespiel rund ums Blaulicht-Millieu.

Treffpunkt Samstagabend an der A9: Sobald es auf Deutschlands Autobahnen kracht, wird die Gegenfahrbahn zum Volksfest. Und das Publikum spekuliert: Wie hätte das Alpha-Team reagiert? Wo bleiben die Geliebten Schwestern, Dr. Stefan Franck, Dr. Bruckner und Schwester Stefanie? Wann landet der Medicopter 117? Die Realität sieht freilich anders aus als der Weißkittel-Alltag im Fernsehen: Im Kampf um Menschenleben wollen alle Einsatzkräfte minutiös koordiniert werden. Genau das ist Ihre Aufgabe in *Emergency:* Wenn die Achterbahn aus der Schiene hüpft, Kampfjets bei der Flugschau abstürzen, Brände in der Chemiefabrik ausbrechen, Busse und Bergsteiger verunglücken, Bomben hochgehen oder Hooligans nach dem Länderspiel randalieren, muß jeder Mausklick sitzen. Unter extremem Zeitdruck sollen Einsatzfahrzeuge (es gibt über 20 verschiedene, darunter Wasserwerfer, Rettungshubschrauber und Löschflugzeuge) mit Fachkräften bestückt und zum Unglücksort dirigiert werden; falls nötig, darf man jederzeit zu den benachbarten „Basen" umschalten und Nachschub anfordern. Damit Sie nicht 20 Löschzüge auf einmal losschicken, kostet der Einsatz jeder Einheit bares Geld – Geld, das Ihnen eventuell in der nächsten Mission fehlt. In den Szenarios selbst markiert und manövriert man die Einheiten wie in einem herkömmlichen Echtzeit-Strategiespiel: Feuerwehrmänner befreien eingeklemmte Autofahrer per Metallschneider, legen Bäume mit der Motorsäge um oder spannen Sprungtücher auf, während Polizisten den Verkehr umleiten oder Personen festnehmen.



Das Ende eines Überholmanövers: Der Motorradfahrer schwebt in Lebensgefahr.



Teuer, aber rasch vor Ort: Der Rettungshubschrauber ist häufig unverzichtbar.



In der Einsatzzentrale kombiniert man Fahrzeuge mit entsprechendem Personal.

Ich lös' den Fall auf jeden Fall

Emergency – kein Spiel für Zartbesaitete. Selbst abgebrühte *C&C*-Fans, die ohne Wimpernzucken Infanteristen mit dem Panzer überrollen, sind zumindest anfangs leicht irritert, wenn nach minutenlanger Behandlung durch den Notarzt die Meldung „Person ist tot" auf dem Bildschirm erscheint. Der kleinste Fehler kann fatale Auswirkungen haben, was Sie spätestens dann feststellen, wenn der erste Feuerwehrmann mangels Atemschutzgerät auf den Fluren eines brennenden Hauses zusammenbricht. Oder wenn die Sanitäter einen Schwerverletzten aufladen, ohne daß dieser zuvor vom Notarzt medizinisch versorgt wurde. Das Briefing verrät Ihnen zwar konkrete Einsatzziele (kein Verletzter darf umkommen, Flammen dürfen nicht auf Nachbargebäude übergreifen etc.), nicht aber kleine Überraschungen, die Ihre Pläne durchkreuzen. Zur Technik: Die gerenderte Grafik in 800x600 Bildpunkten könnte etwas mehr Animationsstufen vertragen, gleicht dies aber durch viele liebevolle Details aus. Eine mittlere Katastrophe stellt hingegen die fehlende Minimap dar, mit der eine schnellere Navigation durch die geräumigen Szenarien möglich wäre als mit Hotkeys und mühseligem Scrollen. Und auch das Routefinding hat seine Tücken: Fahrzeuge blockieren sich zuweilen gegenseitig oder wählen wundersame Umwege.

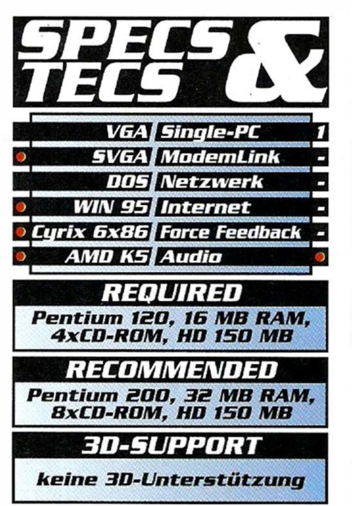
Petra Maueröder ■



Eine gespenstische Szene: Die entgleiste Achterbahn hat bereits mehrere Todesopfer gefordert. Polizisten halten Schaulustige ab, während die Verletzten geborgen werden.

STATEMENT

Empfohlen vom Bundesverband Deutscher Schaulustiger: Daß einem bei den *Emergency*-Einsätzen des öfteren ein kalter Schauer über den Rücken läuft, liegt nicht nur an den makabren Bildern und den realistischen Katastrophen – Motto: Aus der Tagesschau direkt auf den PC-Monitor. Die langwierigen Rettungseinsätze zwingen zum wiederholten Abspeichern und Ausprobieren – unzählige Neustarts und nerviges Was-passiert-wann-Auswendiglernen ersticken den strategischen Ansatz im Keim. Das „etwas andere Echtzeit-Strategiespiel" ist abwechslungsreich wie kein anderes, aber ob man die 30 Missionen wirklich durchspielt?



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung



RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	70%
Sound	60%
Handling	65%
Multiplayer	- %
Spielspaß	64%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Topware
Preis	ca. DM 80,-



Metalizer



Nach der Wahl der Waffe wird die Wahrscheinlichkeit eines Treffers eingeblendet.

Heavy Metal aus Germany: In Greenwoods Strategiespiel *Metalizer* stapfen mehrstöckige Kampfroboter durchs Hexagon-Gelände (Wüsten, Wälder, Gebirge, Schnee etc.) und zerlegen die Konkurrenz in ihre Einzelteile. Diesmal allerdings nicht Runde für Runde, sondern in „Echtzeit" – solange Sie nicht den Timer anhalten und den Robotern neue Ziele beziehungsweise Gegner zuweisen. Überhaupt ist die Zeit einer der wichtigsten Faktoren in *Metalizer*. Wer eine Lasersalve abgeben möchte, muß erst warten, bis die Waffe nachgeladen wurde. Innerhalb der Kampagne nimmt man überlebende Einheiten in die nächste Mission mit – materialschonender Umgang mit Piloten und Robotern ist also obligatorisch. Reparaturen, Upgrades und immer leistungsfähigere Waffensysteme schaffen ein inniges Verhältnis zu den Lieblings-Mechs. Ins wertungstechnische Mittelfeld sackt *Metalizer* hauptsächlich wegen einiger Spieldesign-Mankos ab; so darf zum Beispiel während einer Mission nicht gespeichert werden, und selbst Fußmärsche über kürzeste Distanzen dauern schon mal mehrere Minuten, ohne daß etwas Nennenswertes passiert und ohne daß Sie eingreifen müßten. Eine Beschleunigungs-Option hätte dem vorzeitigen Einnicken des Spielers vorgebeugt. Kaufanreize ergeben sich aus dem Echtzeit-Charakter, der gediegenen Atmosphäre und den ordentlichen Missionen; Dürftigkeiten in den Kategorien Spielfeldgrafik, Sound, Sprachausgabe und Zwischensequenzen sprechen für das Warten auf *MechCommander* und *CyberStorm 2*. **(pm)** ■

RANKING

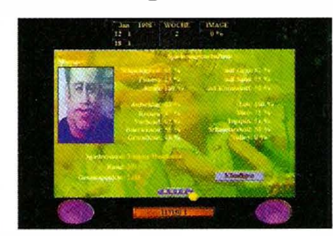


Spielspaß 61%

INFO

Greenwood, Strategie, Preis ca. DM 80,-

Tennis Manager



Die Talente des Spielers können durch gezieltes Training verbessert werden.

Der Schaumschläger des Monats geht an Black Star Multimedia für den *Tennis Manager*, eine unsäglich schlechte Wirtschaftssimulation mit Aldi-Grafik in HighColour und erschreckend wenigen Features. Wie es der Titel des Spiels bereits androht, sollen Sie als Manager im Becker-Handwerk talentierte Nachwuchsspieler zu Weltranglisten-Aspiranten heranzüchten. Woche für Woche werden beim Training Tugenden wie Kondition, Grundlinienspiel und Vorhand eingeübt und schließlich im Rahmen renommierter Turniere umgesetzt. Das Ergebnis der Matches wird entweder vom Programm berechnet oder in Gestalt einer Breakout-Variante ausgetragen, bei der Sie selbst zum Schläger greifen dürfen. Dem erstaunlich unterhaltsamen Hin- und Herdreschen des Filzballs per Mausklick gebührt zumindest das Prädikat „Witzige Idee". Die eingesackten Werbe- und Preisgelder gibt man anschließend für Sabotage, Doping, Bestechung oder „Tamboschinis" wieder aus. Auch wenn Blackstar Multimedia nur unverbindlich empfohlene 50,- Mark verlangt – für ein Spiel dieser Trash-Kategorie ein stolzer Preis. Die Menüstruktur ist zum Beispiel noch verworrener als Papa Grafs Steuererklärung – daß man selbst die Funktion zum Rekrutieren eines Schützlings auf Anhieb nicht findet, verdient schon eine gewisse Würdigung. Das demnächst erscheinende *Game, Net & Match* von Blue Byte wird kaum weniger Management-Funktionen aufweisen als der *Tennis Manager* und enthält ganz nebenbei auch noch eine professionelle Tennis-Simulation. **(pm)** ■

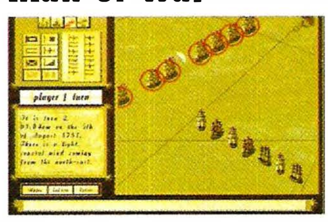
RANKING

Spielspaß 22%

INFO

Blackstar Multimedia, WiSim, Preis ca. DM 80,-

Man of War



Mit Flaggen übermittelt man Befehle.

Das von Strategy First programmierte Strategiespiel macht den Spieler zum Admiral einer ausgewachsenen Flotte von Kriegsschiffen. Rundenweise gibt man auf dem Kartenbildschirm einzelnen Schiffen Anweisungen wie „mehr Segel setzen", „zurückziehen" oder „gruppieren". Anschließend folgt jeweils eine vierminütige 3D-Szene, in der die Befehle in Echtzeit ausgeführt und die Kämpfe berechnet werden. Die originelle Idee leidet hauptsächlich an der fehlenden Vielfalt. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 31%

INFO

Topware, Strategie, Preis ca. DM 80,-

Soldiers at War



Ein Großteil des Spielfelds wird verdeckt.

Sieht aus wie *Jagged Alliance*, spielt sich wie *Jagged Alliance*, macht aber längst nicht soviel Spaß: Der zweite Weltkrieg ist Schauplatz des rundenorientierten *Soldiers at War*. Acht Soldaten bestreiten 15 Missionen in mehrstöckigen, isometrischen Szenarien und greifen dabei auf weitgehend authentisches Kriegsgerät zurück. Trotz spannender Einsätze: Typischer SSI-Rendergrafik-Look und eine ärgerliche Steuerung sind Grund genug, um auf *JA 2* und *Commandos* auszuweichen. **(pm)** ■

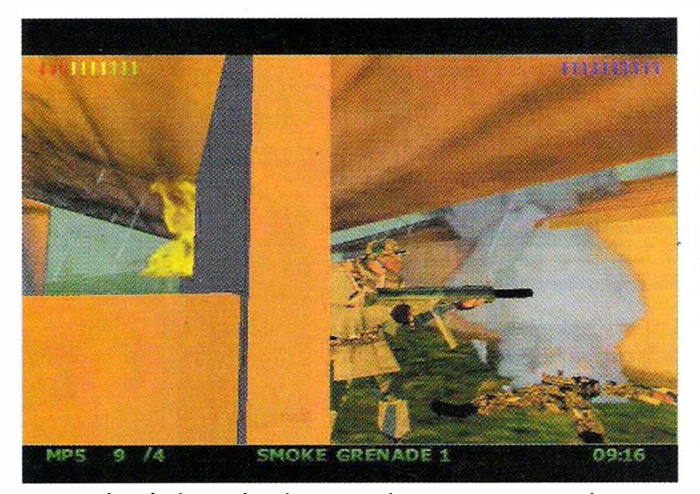
RANKING



Spielspaß 42%

INFO

SSI, Strategie, Preis ca. DM 80,-



Der Häuserkampf gehört zu den schwierigsten Elementen in Spec Ops. Beide Kameraden müssen sich stets gegenseitig absichern und die Umgebung im Auge behalten.



Die schnelle Grafik-Engine erlaubt das Betreten von Gebäuden. Hier ist das unbemerkte Anschleichen natürlich ungleich schwieriger zu bewerkstelligen.

Spec Ops

Schützengilde

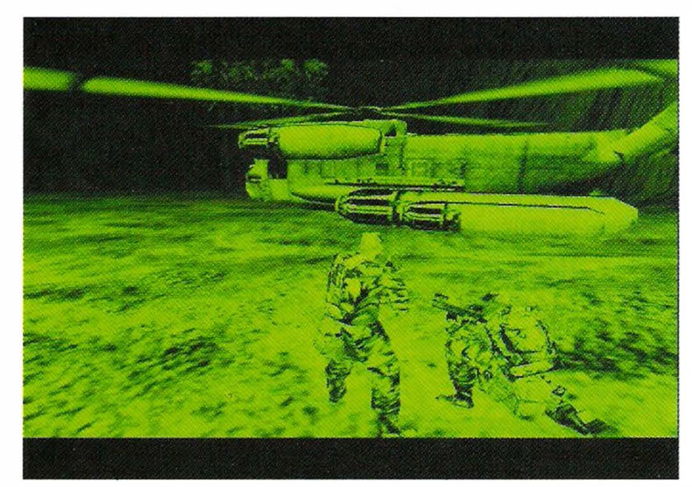
In den fünfzehn Jahren seines Bestehens wurde auf dem PC nahezu alles simuliert, was militärisch verwendet werden kann. Für jedes U-Boot, jeden Panzer und jedes Jagdflugzeug existieren zahlreiche Simulationen von den verschiedensten Herstellern, nur für eine Einheit nicht: den gemeinen Soldaten.

Diesen Mißstand will Zombie VR Studios nun beheben. Dabei gingen die Designer aus Seattle glücklicherweise nicht so weit, die einzelnen Organe der Militärdienstleistenden nachzubilden, sondern beschränkten sich auf die grund legenden Funktionen der Infanteristen. Tarnen, täuschen, schießen, davonlaufen und natürlich der überlegte Einsatz modernster Handfeuerwaffen steht auf der Eigenschaftsliste, mit der Soldaten ihren General erfreuen. All dies steht auch dem Spieler von *Spec Ops* zur Verfügung, der mit zweiköpfigen Teams ganze Schlachten gewinnen muß. Das Spielprinzip entspricht den gerade in Mode gekommenen Echtzeitversionen von Strategiespielen wie beispielsweise *Jagged Alliance*. In dem rundenbasierten Genre ist es vergleichsweise einfach, eine Gruppe von über zwanzig Personen durch die Landschaften zu bewegen, da man für jeden Zug beliebig viel Zeit hat. Durch geschicktes Einkesseln feindlicher Armeen und das Besetzen strategisch wichtiger Positionen sind damit trotz der Unterzahl glorreiche Siege möglich. Die Einführung der Echtzeit macht es unmöglich, derart große Teams sicher durch feindliche Gebiete zu bewegen, da man ja für alle Gruppenmitglieder gleichzeitig sehen, denken und handeln muß. Außerdem wird zugunsten der 3D-Ansicht immer öfter auf die übersichtliche Vogelperspektive verzichtet, man kann also seine Untergebenen nicht immer im Blickfeld haben. Bei *Spec Ops* wurde das Problem auf einfache Weise gelöst: Jede Mission ist bei überlegtem Vorgehen mit maximal zwei Soldaten erfolgreich zu bestehen.



Zeitmanagement

Zu Beginn einer jeden Mission stellt man sein Team zusammen. Dazu muß man aus drei oder vier Spezialisten die beiden geeignetsten auswählen, was aufgrund der knappen Briefings nicht leicht fällt. Die vermutlich ziemlich realistische Einführung in eine Mission besteht nämlich nur aus der Lagebeschreibung, dem Missionsziel und einer knappen Empfehlung zur Vorgehensweise – und selbst das erfährt man erst nach der Zusammenstellung seines Teams.



Das Nachtsichtgerät sollte in den grundsätzlich dunklen Missionen immer dabei sein. Infrarot-Sensoren sind im Spiel allerdings nicht vorhanden.



Im dritten Level kämpft man im Regenwald gegen Drogenbarone. Die schöne Landschaft sorgt für Spannung und einen enorm hohen Schwierigkeitsgrad.

Typische Aufträge sind die Zerstörung eines Camps oder die Befreiung eines Gefangenen. Man beginnt in der Nähe des Einsatzgebietes und hat zunächst keine Ahnung, wohin man sich begeben soll. Der hochtrabend „Global Positioning System" genannte Kompaß verrät immerhin die ungefähre Richtung des Primärziels, den Weg dorthin oder zu Sekundärzielen muß man aufgrund der fehlenden Landkarte allerdings selbst erkunden. Dieser Umstand wird durch den immerwährenden Zeitdruck noch verschärft. Um beispielsweise ein kleines Camp zu zerstören, stehen dem Spieler acht Minuten zur Verfügung. Klugerweise sollte man die auf dem Weg befindlichen Unterstützungstruppen noch vor deren Ankunft am Camp bekämpft haben, um dort nicht einer riesigen Übermacht gegenüberzustehen. Also macht man sich auf die Suche nach dem angekündigten Truppentransporter, was natürlich Zeit kostet. Das Sprengen des LKWs braucht wiederum seine Zeit, und einige auf dem Umweg verstreute Gegner halten abermals auf. Das Camp ist selbstverständlich auch bestens verteidigt, so daß oft nur wenige Sekunden des Zeitlimits übrigbleiben. Einerseits ist das Erfolgserlebnis auf diese Weise ungleich größer, dem vorsichtigen Planen des eigenen Handelns macht dieses Spielprinzip allerdings den Garaus.

Selbstbedienungsladen

Auch andere Eigenheiten machen *Spec Ops* eher zum Actionspiel als zur Infanterie-Simulation. So sind an etlichen Stellen Munitionsvorräte und sofort wirksame Medi-Packs, schußsichere Westen und sogar Spezialwaffen zu finden. Immerhin haben die Zombie VR Studios an anderen Stellen mehr Realismus einfließen lassen, so daß sich *Spec Ops* deutlich vom 3D-Action-Einheitsbrei unterscheidet. Gegner sind nur in Ausnahmefällen durch einen einzigen Schuß niederzustrecken, und die eigenen Soldaten sind alles andere als unverwundbar. Man muß daher stets für eine gute Deckung seiner Schützen sorgen. Die offenen Landschaften bieten dafür reichlich Gelegenheit, da Bäume, Gebäude und Fahrzeuge gegnerische Kugeln zuverlässig abprallen lassen. Gegen eine Handgranate oder eine Panzerfaust hilft ein solcher Schutz natürlich wenig, das ständige Beobachten der Umge-

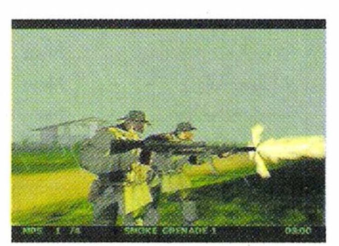


Spiel	Wertung
Jedi Knight	93%
Spec Ops	83%
Terminator: Skynet	82%
Jagged Alliance	75%
Seal Team	48%

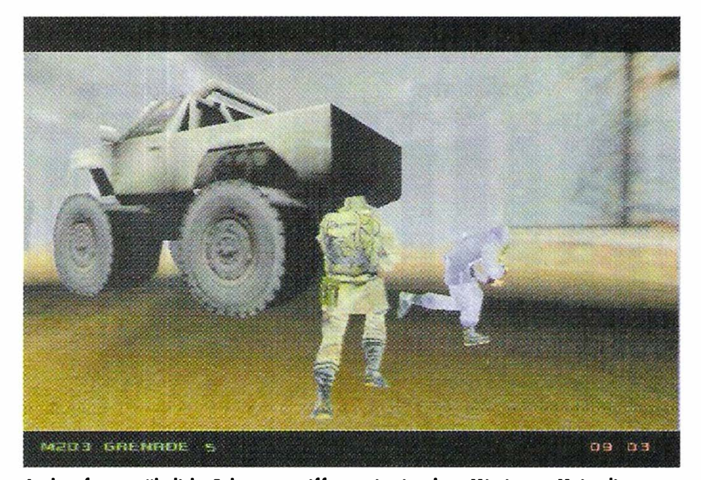
Streng genommen ist *Spec Ops* bestenfalls mit dem 1993 erschienenen *Seal Team* vergleichbar. Beide Spiele bieten eine zeitgemäße 3D-Grafik, und auch der Actionreichtum kann mit dem gängiger Actionspiele konkurrieren. Der taktische Tiefgang erreicht nicht ganz das Niveau von reinen Strategiespielen wie etwa *Jagged Alliance*, der Abwechslungsreichtum der Missionen ist bei *Seal Team* dafür höher.



Die Tarnanzüge machen es dem Gegner schwer, die Angreifer zu entdecken.



Für Uniform und Gesicht wurden Fotografien des US-Militärarchivs gescannt.



Auch auf ungewöhnliche Fahrzeuge trifft man in einzelnen Missionen. Meist dienten den Spielobjekten jedoch reale Militärfahrzeuge als Vorbild.



Der Scharfschütze kann auf große Entfernungen präzise Treffer landen. Der erste Schuß sollte allerdings sitzen, da das Opfer sonst Alarm schlägt.

TESTCENTER — SPEC OPS

GAMEPLAY

Eingabegeräte	Maus, Tastatur
Schwierigkeitsstufen	3
Interaktives Tutorial	Nein
Mehrspieler-Modus	Nein
Übersichtskarte	Nein
Kampagnentyp	Statisch
Missionsanzahl	16
Landschaftstypen	5
Infanteristen	4
Fahrzeuge	Keine
Waffen	ca. 15
Bewegungsarten	3
KI	Befriedigend
Wetter	Ja
Personalentwicklung	Nein
Stapelverarbeitung	Nein
Wegpunkte	Nein
Missionseditor	Nein
Abwechslung	Sehr gut

KOMPLEXITÄT

Obwohl *Spec Ops* nur sechzehn Missionen beinhaltet, kann das Spiel doch für viel Abwechslung sorgen. Der Hauptgrund dafür sind die jeweils völlig unterschiedlichen Missionsinhalte. Anstatt dem Spieler immer nur den Auftrag zu geben, ein bestimmtes Gebäude zu zerstören, gibt es für jede Mission ein eigenes Primärziel. Zusätzlich nennt das Briefing oder der Funk während des Spiels optionale Sekundärziele, wie beispielsweise das Zerstören eines Truppentransporters. Da der Erfolg des Spielers an dem Erreichen sämtlicher Ziele, an der Anzahl der Verwundungen und vielem mehr gemessen wird, entsteht eine recht hohe Komplexität. So bleibt die Motivation bis zum Schluß erhalten.

EINGABE

Die Steuerung über Tastatur funktioniert recht problemlos, nur leider lassen sich die Tasten nicht umbelegen. Die optionale Mausbedienung wirkt wie nachträglich hinzugeflickt, da man zum Steuern drei Hände bräuchte.

Force Feedback
Keine Unterstützung

Sonstige Eingabegeräte
PC Dash

FAIRNESS

Ein wenig verwendetes Spielprinzip setzt natürlich erst einmal ein Umdenken beim Spieler voraus und erhöht damit den eigentlichen Schwierigkeitsgrad. Da hier relativ „menschliche" Objekte und Verhalten simuliert werden, ist der Lernaufwand allerdings relativ gering. Das Verhalten der Gegner ist stets erahnbar. In den drei wählbaren Schwierigkeitsgraden, die sich lediglich durch die Gesundheit der Soldaten unterscheiden, ist *Spec Ops* nach der Lernphase gut spielbar. Der Levelaufbau ist zwar (für den Spieler) unübersichtlich, dennoch hat man immer eine faire Chance, erfolgreich aus der Mission herauszukommen.

DIE PERFORMANCE

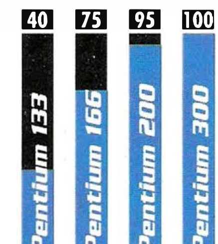
Der schnellste Grafikchipsatz im Testfeld war mit kaum merklichem Abstand der Voodoo² von 3Dfx. Es folgen die beiden anderen GlideChipsätze. Die Software-Darstellung wird nicht in dieser Form im Spiel enthalten sein.

Der vom Hersteller empfohlene Pentium 166 reicht völlig aus, um das Spiel flüssig darstellen zu können.

Grafikkarten

Grafikkarte	Wert
Voodoo 2 *1	100
Voodoo *1	95
Voodoo Rush *1	80
Rendition *2	-
Ati Rage Pro *2	-
Power VR *2	-
Software *3	30

Prozessoren



*1 Verwendung der Glide-Unterstützung
*2 Noch kein Direct3D enthalten, nicht testbar
*3 Soll in der fertigen Version nicht enthalten oder verbessert sein

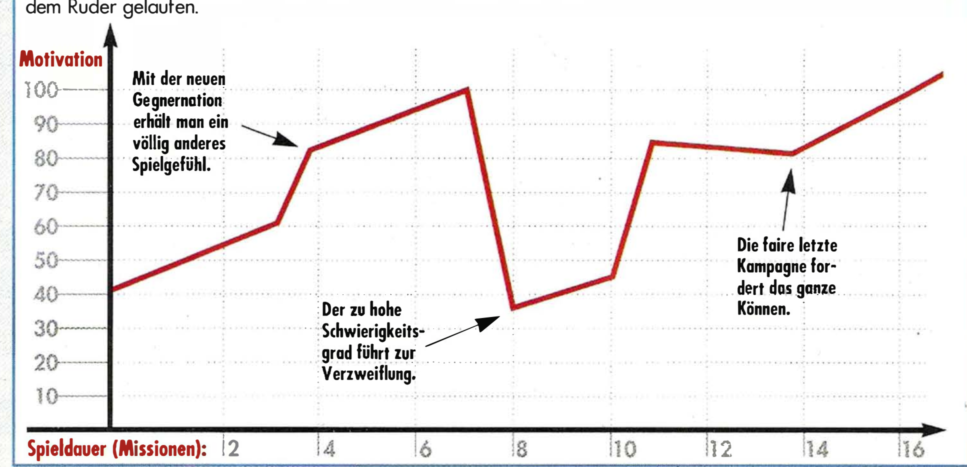
INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM
Nur eine Installationsmöglichkeit

Ladezeiten mit 90 MB:
Befriedigend

DIE MOTIVATIONSKURVE

Spec Ops schafft es, durch neue Missionstypen und ständig neue Grafik- und Gegnertypen die Spannung und die Motivation aufrechtzuerhalten. Lediglich in der dritten Kampagne ist mit dem Schwierigkeitsgrad etwas aus dem Ruder gelaufen.



bung und gegebenenfalls schnelle Reaktionen sind daher erste Pflicht des Spielers. Mit einfachen Tastaturkommandos kann man den Soldaten die wichtigsten Verhaltensweisen befehlen, wie etwa kauern, gleiten, rennen, warten oder folgen. Auf die gleiche Weise wählt man die einzusetzende Waffe aus, gibt taktische Anweisungen oder wechselt den gerade aktiven Spieler. Mit etwas Übung lassen sich so recht schnell wirksame Hinterhalte legen oder Frontalangriffe starten.

Klasse statt Masse

Um einen sauber geplanten und ausgeführten Angriff zu inszenieren, braucht man natürlich Zeit. Da das Zeitlimit dem entgegensteht, läßt es sich kurzerhand abschalten. Überraschenderweise verliert *Spec Ops* damit sofort an Spielspaß, der Nervenkitzel kommt schlichtweg abhanden. In dieser „Trainingsmodus" genannten Spielform lassen sich aber in aller Ruhe die Fähigkeiten der vier Soldatentypen kennenlernen, auch aufwendige Strategien sind hier ohne genaues Timing vorab zu üben. Besteht man eine Mission im Trainingsmodus, kommt man nicht umhin, den gleichen Auftrag noch einmal zu spielen. Die folgende Mission wird nur freigeschaltet, wenn das Zeitlimit aktiv war – ein harter Brocken für behäbigere Spieler. 5 Kampagnen, aufgeteilt in insgesamt 16 Missionen, hat *Spec Ops* zu bieten. Auf den ersten Blick scheint dies recht wenig zu sein, da andere Spiele längst Hunderte oder gar unendlich viele Einsätze versprechen.

Unterwürfigkeit

Bei näherer Betrachtung ist die Entscheidung der Spieldesigner jedoch positiv zu werten. Jede Mission hat eigene Grafiken, ein einzigartiges Missionsziel, durchdacht plazierte Gegner und einen von der Spielweise abhängigen Schwierigkeitsgrad vorzuweisen. Der Abwechslungsreichtum der 16 Missionen kann problemlos mit dem ähnlicher Spiele konkurrieren. Wie auch bei den Einheitentypen wurde hier auf Klasse statt Masse gesetzt. Der jeweils „ferngesteuerte" Soldat hält sich



Derartige Engstellen können gut als Hinterhalt verwendet werden. Allerdings nutzt auch der Computer solche Stellen, um beispielsweise Minen zu legen.



An einigen Stellen wird man via Funk über besondere Gefahrenstellen informiert. Auch Missions-Updates erreichen so den Spieler.

strikt an die Anweisungen des Spielers. Egal, ob man ihn auf ein offenes Feld schickt oder unter einen LKW, der Befehl des Spielers ist ihm heilig. Gelangt ein Gegner in seinen Sichtbereich, wird er ihn selbständig beschießen, andere Handlungen sind von ihm jedoch nicht zu erwarten. Natürlich kann er nicht wissen, was der Spieler als nächstes vorhat und wohin er schießen möchte. Ein bißchen mehr an Intelligenz wäre aber notwendig gewesen, damit der Kamerad nicht in die Schußlinie der Spieler-MG robbt oder ohne Deckung herumsteht.

Musterhaft

Diese Eigenheiten kommen in einzelnen Missionen verstärkt zum Tragen, wodurch so manche gut überlegte Strategie sinnlos wird. Mit der Zeit gewöhnt man sich allerdings an den blinden Gehorsam seines Kollegen und gibt entsprechende Befehle. Die Zombie VR Studios betonen den hohen Realitätsgrad ihres Spieles. Um eine möglichst glaubwürdige Atmosphäre zu schaffen, wurden für jeden einzelnen Bewegungsablauf der Kämpfer Motion Capture-Verfahren eingesetzt, sogar die Gesichter wurden von realen Soldaten gescannt. Die Fahrzeuge stammen zum größten Teil ebenfalls nicht aus der Phantasie der Designer, sondern aus dem Fuhrpark der US Armee. Um harmonische Bewegungen zu erzeugen, wurden sämtliche Objekte aus sehr zahlreichen Polygonen zusammengesetzt und mit detailgetreuen Texturen versehen. Damit sich dieser Aufwand lohnt, hat Zombie eine eigene 3D-Engine entwickelt. Die Routinen zum Berechnen der Grafik sind sehr schnell, was im Augenblick leider nur Besitzern von 3Dfx-Karten zugute kommt. Der in der Betaphase verwendete Software-Renderer stammt von Criterion Studios und glänzt mit zwei unspielbaren Modi: die Interlaced-Anzeige, die kleinere Gegenstände völlig unsichtbar macht, und die detailreiche SVGA-Anzeige, die auf einem Pentium 200 etwa drei Bilder pro Sekunde anzeigt.

Spec Ops wird nach Aussagen des deutschen Pressesprechers daher möglicherweise nur in einer 3Dfx-Version ausgeliefert, eine ausreichend schnelle Softwareversion wird in diesem Fall nachgeliefert. Auch der Multiplayer-Support, der einer amerikanischen Umfrage zufolge ganz oben auf der Wunschliste der Spieler steht, wird nachträglich in Form einer Zusatz-CD erhältlich sein.

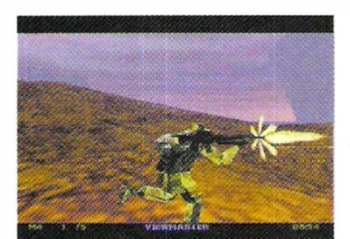
Harald Wagner ■

STATEMENT

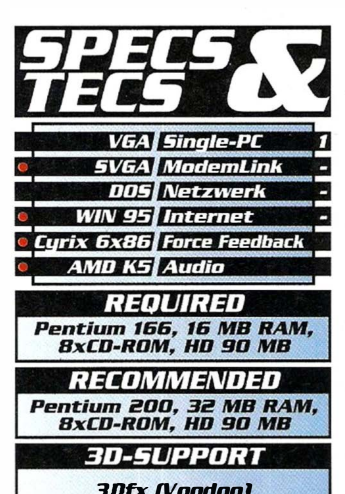
Spec Ops ist in mehrerer Hinsicht ein ungewöhnliches Spiel. Die Kombination aus Action und Strategie ist in dieser Form sicherlich einzigartig, weitaus beeindruckender ist jedoch die erzeugte Atmosphäre. Obwohl kein Blut fließt und abgeschossene Gegner nach kurzer Zeit verschwinden, hat man das Gefühl, mitten im Gefecht zu stehen. Wer auch wiederholte Fehlschläge verkraftet, kann an diesem vergleichsweise intelligenten Actionspiel viel Freude haben.



Die zahlreichen Landschaftsobjekte wurden sogar abwechslungsreich gestaltet, dennoch ist die Grafik mit 3Dfx-Karten ausreichend schnell.


Deutlich erkennt man den Strahl der Laser-Zielhilfe, der unter dem Mündungsfeuer hervorkommt.


Der Regenwald bietet viele Möglichkeiten, sein taktisches Geschick und seine Reaktionen zu beweisen.


SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
● WIN 95	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 90 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 90 MB

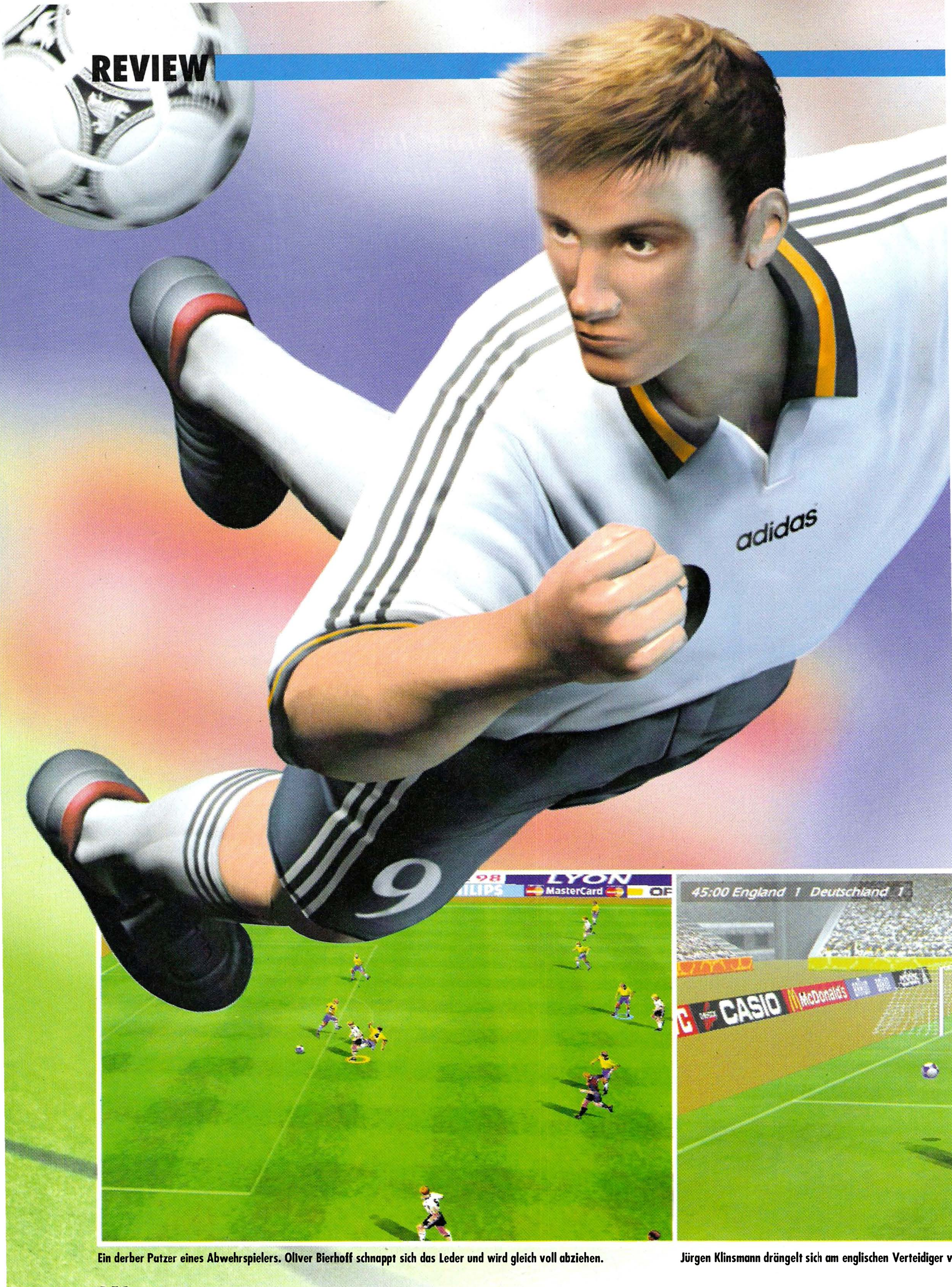
3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo)

RANKING

3D-Action

Grafik	83%
Sound	81%
Handling	73%
Multiplayer	- %
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG
Preis	ca. DM 100,-



Ein derber Patzer eines Abwehrspielers. Oliver Bierhoff schnappt sich das Leder und wird gleich voll abziehen.

Jürgen Klinsmann drängelt sich am englischen Verteidiger v



Frankreich 98: Die Fußball-WM

Here we go!

EA Sports hatte es bereits angekündigt: Nachdem man sich mit FIFA 98 durch die Qualifikation zur Weltmeisterschaft gekämpft hat, wird man in Frankreich 98 endlich um den heißbegehrten Pokal kämpfen dürfen. Für viele stellt sich jetzt natürlich die Frage, ob es sich wirklich lohnt, nach so kurzer Zeit schon wieder Geld in ein „FIFA" zu stecken. Eine glasklare Antwort läßt sich darauf leider nicht geben...

FIFA 98: Die WM-Qualifikation konnte sich von seinem Vorgänger vor allem durch eine erheblich verbesserte Präsentation abheben. Patzer in der Künstlichen Intelligenz, die den Torhüter meist wie einen Fliegenfänger aussehen ließen, wurden erst vor ein paar Wochen durch einen Patch weitgehend ausgebügelt – so richtig zufrieden konnte man mit der Leistung des Keepers aber immer noch nicht sein. Allein dieser Punkt gab genügend Spielraum für Verbesserungen, EA Sports hat sich aber noch wesentlich mehr einfallen lassen.

Klassiker der Fußballgeschichte

Da es sich bei *Frankreich 98* um das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft handelt, mußte EA Sports einige wichtige Regeln befolgen und für fast alle Bestandteile des Spiels den Segen der FIFA einholen. So stehen diesmal keine Vereinsmannschaften zur Verfügung, lediglich auf die Nationalteams kann zurückgegriffen werden. Ansonsten bleibt es bei den bekannten Optionen Freundschaftsspiel, Training, Elfmeterschießen und Weltmeisterschaft. Das sollte man zumindest auf den ersten Blick meinen. EA Sports ist aber immer wieder für eine kleine Überraschung gut und implementierte einen Modus, der bislang nur in *Actua Soccer 2* und dort leider nur in unbefriedigender Form vorzufinden war: Wenn man zum ersten Mal eine Weltmeisterschaft gewinnt, so wird eine weitere Schaltfläche freigeschaltet, über die man Klassiker der Fußballgeschichte auswählen kann. Die Grafik wird dabei der jeweiligen Zeit angepaßt, so daß zum Beispiel das legendäre Finale Deutschland gegen England von 1966 in Schwarzweiß übertragen wird. Die Hosen der Kicker reichen bis zum Knie, und das Leder gleicht einem Medizinball und verfügt über eine ähnliche Ballphysik. Ein weiterer Klassiker ist aus deutscher Sicht das Endspiel von 1972, in dem die Truppe von Helmut Schön ein 2:1 gegen Holland erkämpfen konnte. Viele Spieler betreten ohne Schienbeinschutz den Rasen, die Stutzen knöcheltief heruntergezogen – und die Haare wurden damals natürlich auch ein wenig länger getragen als heutzutage. Einem Fußballfan laufen angenehme Schauer über den Rücken, und Ehrfurcht macht sich breit, wenn die Kommentatoren Poschmann und Hansch die Namen Beckenbauer und Müller fallenlassen. Gespielt werden können aber selbstverständlich alle Finalbegegnungen der Geschichte, auch ohne Beteiligung der deutschen Nationalelf. Wenn Sie sich selbst für einen vernarrten Fan halten und sich am Sonntag regelmäßig auf Eurosport oder DSF historische Fußballspiele in voller Länge reinziehen, dann kann Sie diese Option sicher auf Anhieb begeistern.

Verbesserte Taktik und Aufstellung

Die restlichen Menüs haben sich nicht verändert. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in drei Stufen (Anfänger, Profi, Weltklasse) den individuellen Fähigkeiten anpassen. Wer noch tiefer ins Detail gehen möchte, kann automatisierte Vorgänge wie



...leider ist kein Mannschaftskamerad mitgelaufen.

Ein verunglückter Fallrückzieher des brasilianischen Stürmers landet am Fuß des deutschen Abwehrspielers.





Der Blickwinkel bei Torabschlägen wurde ein wenig weiter nach unten gesetzt. Dadurch wirkt das Stadion sehr viel bombastischer als beim Vorgänger.

Querpaß oder Kopfball ein- bzw. abschalten. Das Regelwerk läßt in Bezug auf die Abseitsregelung modifizieren, darüber hinaus können natürlich Spieldauer, Platzverhältnisse und Tageszeit festgelegt werden.
Auch die Einstellungen, die ein Team direkt beeinflussen, wurden nur in wenigen Punkten verändert. Zum Beispiel können gegnerische Kicker jetzt in Manndeckung genommen werden, um ihnen ihre Gefährlichkeit zu nehmen. Außerdem kann der Aktionsradius bzw. die offensive oder defensive Ausrichtung jedes einzelnen Spielers verändert werden. Diese Modifikationen machen allerdings genauer betrachtet nur für echte Profis Sinn, die das Spiel perfekt beherrschen und gegen einen menschlichen Gegner antreten. Es lassen sich allerdings verblüffende Ergebnisse erzielen, wenn man sich mit diesem Teil von *Frankreich 98* ausgiebig beschäftigt und das Team auf diese Weise exakt seiner Spielweise anpaßt. Änderungen in der Formation oder das Abschaffen des Liberos lassen sich auf dem Platz präzise nachvollziehen, so daß entsetzte Schreckensrufe wie „Wo ist denn meine Abwehr!" deutlich seltener vorkommen.

Energischer Torhüter

Der Torwart ist bei einem Fußballspiel schon immer Dreh- und Angelpunkt gewesen. Ist er zu schwach, wird das Spiel schnell langweilig. Ist er hingegen zu stark, kommt genauso schnell Frustration auf. Wenn der Ball nach einer weiten Flanke an der Strafraumgrenze liegenbleibt und der Torhüter seelenruhig wartet, bis sich ein gegnerischer Spieler das Leder schnappt, kann man als Fußballfan eigentlich nur den Kopf schütteln. Dieser Hauptkritikpunkt



Matthias Sammer unterhält sich mit dem geschlagenen Andreas Köpke. Die Anzahl der berechneten Zwischensequenzen wurde deutlich nach oben geschraubt.



Die Hintertorkamera macht eigentlich nur bei Wiederholungen Sinn.



Ein Quiz in der Halbzeitpause lockert selbst die angespannteste Stimmung auf.

an *FIFA 98* wurde in *Frankreich 98* endgültig ausgemerzt. Sollte sich kein Abwehrspieler in der Nähe befinden, so sprintet der Torwart gnadenlos aus seinem Kasten heraus, egal ob sich der Ball in der Nähe vom Seitenaus oder ein paar Meter vor dem Strafraum befindet. Diese neue Routine erschwert allerdings auch das Kombinieren vor dem Tor des Gegners. Ein Andreas Köpke nutzt das kleinste Zögern eines Stürmers, um das Leder an sich zu reißen. Schwächere Torhüter wie zum Beispiel Kasey Keller sind da weniger aggressiv und verweilen ein paar Sekunden länger auf der Linie.
Ein ähnliches Verhalten macht sich bei Freistößen, Flanken und Eckbällen bemerkbar. Wenn der Torwart die Möglichkeit sieht, den Ball abzufangen oder zumindest wegzufausten, so wird diese Gele-

FIFA 98 VS FRANKREICH

FRANKREICH 98 | **FIFA 98**



Die Spieler machen in *Frankreich 98* einen plastischeren und dadurch lebendigeren Eindruck. Das liegt vor allem am stärkeren Schattenwurf der Trikots, aber auch an der leichten Verbesserung der Grafik-Engine.

FRANKREICH 98 | **FIFA 98**



Die grafischen Unterschiede werden in den kurzen Sequenzen, die nach besonderen Ereignissen präsentiert werden, noch deutlicher: Die Polygon-Kicker wirken insgesamt runder, Ecken und Kanten lassen sich kaum noch erkennen.

FRANKREICH 98 | **FIFA 98**



Jedes einzelne Menü besitzt ein pfiffiges Design. In diesem Punkt gibt es qualitativ kaum Unterschiede, allerdings war das alte Interface leichter zu verstehen und zu bedienen. Bei *Frankreich 98* muß man sich völlig neu orientieren.



DIE STEUERUNG

Die meisten Modifikationen hat EA Sports beim Dribbling vorgenommen, das jetzt mit den unteren Tasten ausgeführt wird. Auf diese Weise können schnelle Dribbling-Schuß-Kombinationen leichter ausgeführt werden. Der lange Paß in den freien Raum, der beim Vorgänger noch umständlich ausgeführt werden mußte, läßt sich jetzt mit einem einzigen Tastendruck kinderleicht umsetzen.

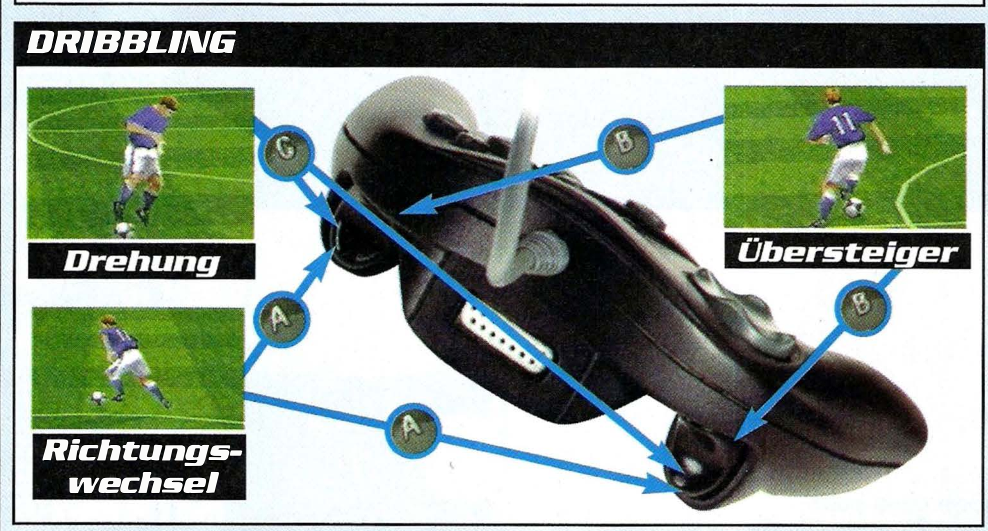
VERTEIDIGUNG



ANGRIFF



DRIBBLING





Nachdem die Spieler eingelaufen sind, werden die Nationalhymnen gespielt.



Beim Elfmeterschießen nehmen die Spieler am Anstoßkreis Platz.

genheit in den meisten Fällen ergriffen. Es kann aber auch passieren, daß er das Leder durchrutschen läßt und ein flinker Stürmer reaktionsschnell abstaubt. Vor allem, wenn man gegen einen menschlichen Mitspieler antritt, fallen bei solchen Szenen Sprüche wie „Das kann nicht sein, den muß er haben!". Solche Unmutsäußerungen gibt es aber nicht nur vor dem Monitor, sondern fast jeden Samstag ab 18.00 Uhr auch vor dem Fernseher – so gesehen entspricht *Frankreich 98* schon der Realität.

Ballverlust durch Fehlpaß

Das Gameplay ist nur auf den ersten Blick identisch. Wer *FIFA 98* ausgiebig gespielt hat, wird sich völlig umstellen müssen. Die meisten Ballverluste kommen jetzt nicht mehr dadurch zustande, daß ein Verteidiger den Ball wegstochert, sondern vielmehr treten Fehlpässe in den Vordergrund. Zusammen mit dem kontrollierten Spielaufbau aus der Abwehr heraus ist man auf diese Weise dem wirklichen Fußball noch einen Schritt nähergekommen. Im Klartext: Das Dribbling wurde auf- und das Tackling abgewertet. Flinke Stürmer können sich deshalb leichter von ihren Bewachern lösen. Dafür führt das schnelle, aber blinde Kurzpaßspiel, das sich viele Spieler im Laufe der Zeit angeeignet haben, meistens zu einem gegnerischen Kicker. Die neue Technologie „Compression Touch" ermöglicht außerdem schnellere Richtungswechsel und ei-



TESTCENTER — FRANKREICH 98

GAMEPLAY

Anzahl der Levels:
40 Nationalmannschaften

Anzahl der Klassiker-Partien:
19 Begegnungen

Schwierigkeitsstufen
Anfänger, Profi, Weltklasse

Multiplayer-Unterstützung
4 Spieler an einem PC, 8 im Netzwerk/über Modem

Empfohlene Gamepads
Microsoft SideWinder, Gravis GriP und jedes Gamepad mit 8 belegbaren Buttons

SOUND

Absicht? Die tollen Musikstücke lassen sich auf einem herkömmlichen CD-Player nicht abspielen.

Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

Dolby Surround:
Unterstützung vorhanden

3D-Positional Audio
Keine Unterstützung

INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM

Ladezeiten mit 10 MB (klein):
Mangelhaft

Ladezeiten mit 150 MB (mittel):
Befriedigend

Ladezeiten mit 250 MB (groß):
Sehr gut

DIE GRAFIK

Ob ohne oder mit 3D-Grafikkarte, *Frankreich 98* bietet „lediglich" 640x480 Bildpunkte. Selbst mit einer Riva 128- oder Voodoo2-Karte, die theoretisch höhere Auflösungen bewerkstelligen könnten, lassen sich keine besseren Ergebnisse erzielen. Eigentlich spielt das aber aufgrund der hervorragenden Qualität keine große Rolle.



Partien im Klassiker-Modus werden in Schwarzweiß präsentiert.



Die berechneten Zwischensequenzen wurden deutlich verbessert.



Die Fans tragen zwar jetzt die Teamfarben, wirken aber dennoch flach.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 233 mit 64 MB RAM. Die Karten mit Voodoo-Chipsatz lieferten die besten und schnellsten Ergebnisse – alle anderen Karten wurden in Relation dazu bewertet.

Die Rechner verfügten über 64 MB RAM und eine Riva 128-Karte. Ab einem P200 läuft das Spiel flüssig.

Grafikkarten

Grafikkarte	Wert
Voodoo2 *1 *2	100
Voodoo1 *1 *2	100
Riva 128 *1	95
Rendition (APG) *1	80
Ati Rage Pro *1	70
Power VR *3	–
Software *1	70

Prozessoren



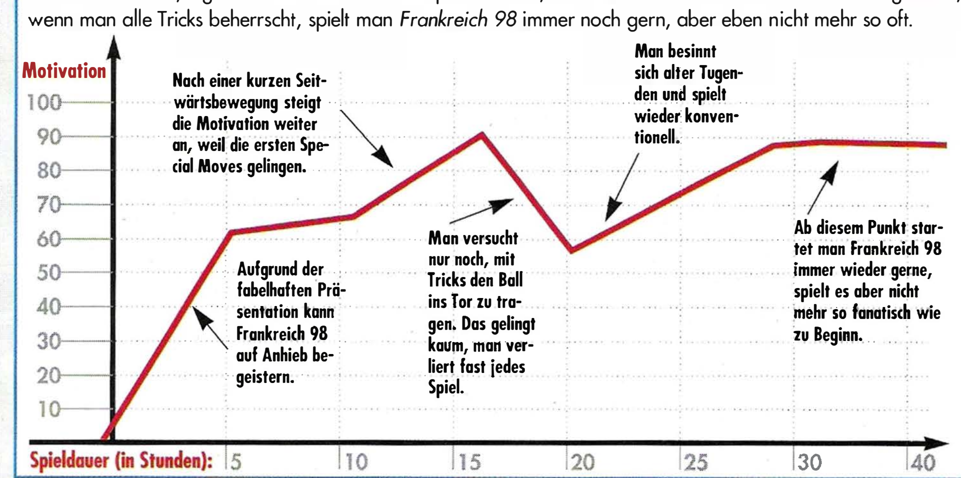
Prozessor	Wert
Pentium 100 *4	–
Pentium 133	45
Pentium 200	85
Pentium 300	100

*1 Maximale Auflösung: 640x480 Bildpunkte
*2 Verwendung der Glide-Unterstützung
*3 Nicht getestet
*4 Unspielbar; unter den Systemvoraussetzungen

DIE MOTIVATIONSKURVE

Frankreich 98: –

Frankreich 98 ist eigentlich ein Dauerbrenner. Die ersten Spielstunden bringt man sehr schnell hinter sich, legt man doch erst das Gamepad beiseite, wenn der Daumen fast abfällt. Nach einiger Zeit, wenn man alle Tricks beherrscht, spielt man *Frankreich 98* immer noch gern, aber eben nicht mehr so oft.



ne genauere Steuerung der Akteure. Diese Änderungen schlagen sich auch auf der Joystick-Belegung nieder. Beispielsweise wird jetzt eine Drehung ausgeführt, wenn man eine der beiden unteren Tasten des Microsoft SideWinder Gamepads gedrückt hält und die Schußtaste kurz antippt. Das hat den entscheidenden Vorteil, daß man einen Abwehrspieler ausspielen kann und die untere Taste dann losläßt, um mit einem erneuten Durck auf die Schußtaste voll abzuziehen. Früher mußte man bei solchen Aktionen mit schweren Daumenverletzungen rechnen... Das Kopfballspiel gewinnt in *Frankreich 98* ebenfalls mehr Bedeutung. Bereits im Mittelfeld wird der Ball mit viel Wucht aus der Gefahrenzone geschmettert, bei einem Kopfball aufs Tor sind jetzt auch harte, gut plazierte Aufsetzer möglich.

Grafische Verbesserungen

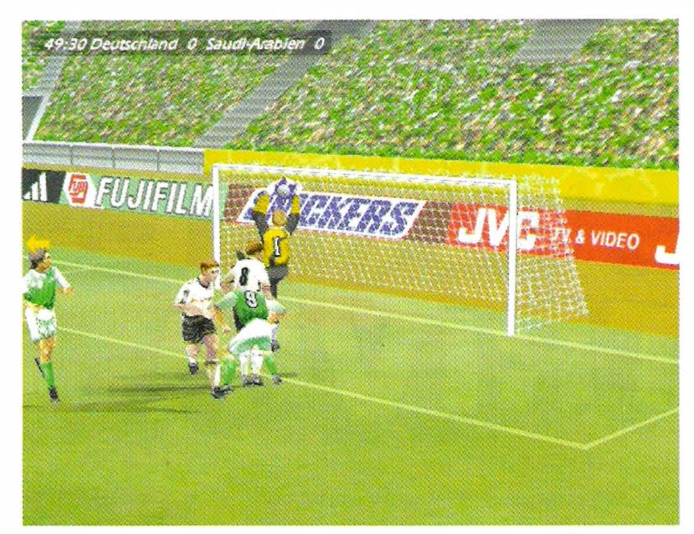
Frankreich 98 unterstützt – wie bereits sein Vorgänger – Direct3D, Grafikkarten mit Voodoo-Chipsatz werden über Glide angesprochen. Im Vergleich zur unbeschleunigten Version machen sich optisch nur geringfügige Unterschiede bemerkbar: Die Spieler wirken ein wenig runder, und die Nebeleffekte fallen realistischer aus – mehr aber auch nicht. Lediglich in punkto Geschwindigkeit haben Besitzer einer entsprechenden Grafikkarte gut lachen, wird die Unterstützung doch

Bei kurzen Unterbrechungen werden verschiedene Statistiken eingeblendet.



Der Stürmer hat den Torhüter ausgedribbelt, alle Bemühungen kommen zu spät.





Gute Torhüter lassen sich von einer Flanke nicht beeindrucken, sondern pflücken das Leder in aller Ruhe aus der Luft - andere Torwarte lassen so einen Ball vielleicht durch.



Wie schon bei FIFA 98, so bestimmt auch bei Frankreich 98 der kontrollierte Aufbau aus dem Mittelfeld das Spielgeschehen. Ballverluste entstehen meist durch Fehlpässe.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Frankreich 98	94%
FIFA 98	93%
Worldwide Soccer	89%
UEFA CHampioms League	83%
Kick Off 98	61%

EA Sports schafft es immer wieder, sich selbst die größte Konkurrenz zu schaffen. Aufgrund des modifizierten Gameplays, der verbesserten Künstlichen Intelligenz des Torhüters und der geringfügig verbesserten Grafik setzt sich *Frankreich 98* knapp vor seinen direkten Vorgänger *FIFA 98*. Dicht auf den Fersen des Spitzenduos befindet sich *Worldwide Soccer* von Sega, das über actionlastigeres Gameplay verfügt und auch grafisch den beiden Spitzenreitern unterlegen ist.

STATEMENT

Lohnt es sich, *Frankreich 98* zu kaufen? Jein! Wer sich selbst nicht als fanatischer Fußballfan einschätzt und bereits *FIFA 98: Die WM-Qualifikation* besitzt, wird die Neuerungen vermutlich kaum oder erst sehr spät bemerken. Trotzdem handelt es sich um das beste Fußballspiel, das momentan für den PC erhältlich ist, und kann sowohl Einsteigern als auch Profis bedingungslos empfohlen werden. Wer die meiste Zeit vor dem Rechner bereits mit *FIFA 98* verbringt und jeden Kniff aus dem Effeff beherrscht, wird vom neuen Gameplay und vor allem dem Klassiker-Modus begeistert sein.

gerade bei Rechnern mit schwächeren Prozessoren deutlich spürbar. Doch zurück zur Qualität der Grafik. Die Engine wurde zwar überarbeitet, Wunderdinge darf man allerdings nicht erwarten. Die Kicker wirken nun ein wenig eleganter als beim Vorgänger, verfügen über einen verbesserten Schattenwurf auf den Trikots und bewegen sich in bestimmten Situationen geschmeidiger. Außerdem wurden für die Darstellung der Gesichter mehr Polygone verwendet und zusätzlich zwei neue Kopfmodelle mit einer neuen Frisur integriert. Die Zuschauer erscheinen jetzt in den jeweiligen Teamfarben, machen aber dennoch keinen lebensechten Eindruck – es handelt sich weiterhin um die gleiche flache Textur, die man seit *FIFA 97* gewohnt ist. Die französischen Stadien, die mit kurzen Videos vorgestellt werden, sehen hingegen fabelhaft aus und wurden sehr realistisch umgesetzt: Durch eine leichte Korrektur der Perspektive erscheint jede einzelne Arena noch gewaltiger. Bei einem Abschlag vom Tor werden die Größenverhältnisse klarer. Richtig rangeklotzt hat EA Sports vor allem bei den Sequenzen, die nach einem Foul, bei einer Verwarnung oder einem Torerfolg eingespielt werden. Die Kamera wechselt die Perspektive und fängt Jubel und Frustration, Wutausbrüche und schmerzverzerrte Gesichter aus nächster Nähe ein. Die dafür notwendige Routine wurde wahrscheinlich komplett überholt, denn das Ergebnis ist nicht mehr weit von der Realität entfernt.
Die Sprachausgabe in *Frankreich 98* wird wieder einmal die Gemüter erhitzen, denn das „dynamische Duo" Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch wurde von EA Sports für ein paar neue Aufnahmen ins Studio eingeladen.
Während Wolf-Dieter mit seiner gewohnt souveränen Art die Spiele kommentiert, reißt Werner bei kurzen Spielunterbrechungen seine berüchtigten Kalauer. Dabei wurde darauf geachtet, daß die mehr oder weniger flotten Sprüche stets einen Bezug zur Weltmeisterschaft haben. Auch die Trefferquote wurde deutlich erhöht, in ungefähr sieben von zehn Fällen stimmt der Kommentar mit dem Spielgeschehen überein. Das ist zwar sehr angenehm, ändert aber nichts an der Tatsache, daß sich vor allem die längeren Wortmeldungen sehr schnell wiederholen, und man nach einiger Zeit gelangweilt mitspricht, um die fatale Situation erträglicher zu gestalten. Abschalten ist jedoch keine Lösung, denn ganz ohne Kommentar wirkt das Spiel auch wieder leblos, die kurze Nennung eines Kickers bei der Ballannahme sorgt schon für sehr viel Atmosphäre. Vielleicht sollte EA Sports bei *FIFA 99* den Spieß umdrehen und Werner „Nicht der bessere soll gewinnen, sondern Schalke" Hansch das Ruder in die Hand geben. Möglicherweise könnte das für neuen Schwung sorgen.
Die Soundkulisse im Stadion ist über jeden Zweifel erhaben. Die Fans feuern ihre Teams nun mit Stakkato-artigen Schlachtrufen an, und das gilt nicht nur für die erfolgreichen und bekannten Mannschaften wie Italien oder Brasilien. Bei einer Serie von Fouls oder einem völlig vermasselten Torschuß hallt ein markerschütterndes Pfeifkonzert durch das Stadion, das erst wieder bei einer sehenswerten Szene verstummt. Für die musikalische Untermalung hat EA Sports diesmal in die vollen gegriffen: Nach Blur und Crystal Method in *FIFA 98* gibt sich diesmal Chumbawamba mit Tubthumping die Ehre.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	8
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	4
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 10MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 3xCD-ROM, HD 250 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Sportspiel

Grafik	90%
Sound	91%
Handling	92%
Multiplayer	94%
Spielspaß	94%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-



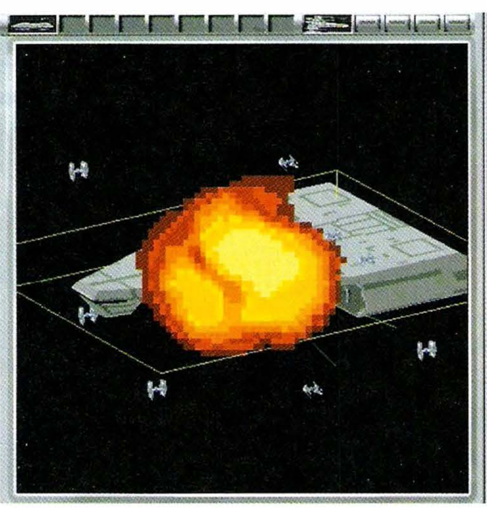
Star Wars: Rebellion

Luke & Trug

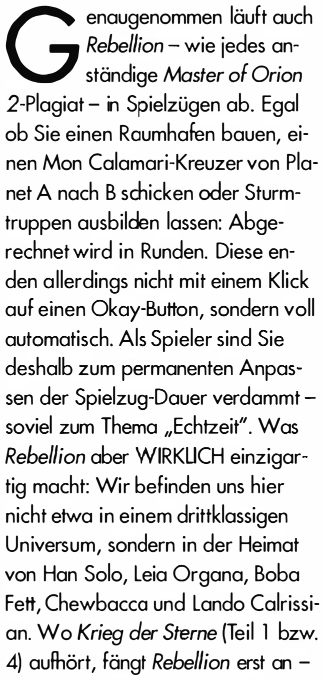
„Erleben Sie eine Rebellion in Echtzeit" – so steht's geschrieben auf der Verpackung zum ersten Star Wars-Strategiespiel aus dem Hause LucasArts. Das ist ungefähr so, als wenn Reiseveranstalter vom „Hotel in verkehrsgünstiger Lage" reden und Sie dann direkt neben der Autobahn einquartieren. Doch die Macht hat nicht nur dunkle Seiten...



Der gekidnappte Imperator wird von den Rebellen auf Uvena gefangengehalten – ein untragbarer Zustand. Flugs wird eine riskante Befreiungsaktion gestartet.



Wer braucht schon 3Dfx-Platinen, wenn handelsübliche Grafikkarten zu solch exorbitanten Explosionen fähig sind? LucasArts blamiert sich mit Rebellions 3D-Kampf-Engine.



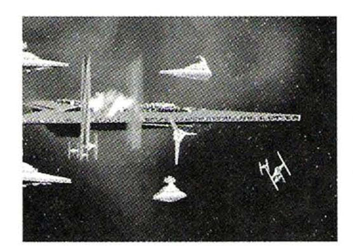
Genaugenommen läuft auch *Rebellion* – wie jedes anständige *Master of Orion 2*-Plagiat – in Spielzügen ab. Egal ob Sie einen Raumhafen bauen, einen Mon Calamari-Kreuzer von Planet A nach B schicken oder Sturmtruppen ausbilden lassen: Abgerechnet wird in Runden. Diese enden allerdings nicht mit einem Klick auf einen Okay-Button, sondern voll automatisch. Als Spieler sind Sie deshalb zum permanenten Anpassen der Spielzug-Dauer verdammt – soviel zum Thema „Echtzeit". Was *Rebellion* aber WIRKLICH einzigartig macht: Wir befinden uns hier nicht etwa in einem drittklassigen Universum, sondern in der Heimat von Han Solo, Leia Organa, Boba Fett, Chewbacca und Lando Calrissian. Wo *Krieg der Sterne* (Teil 1 bzw. 4) aufhört, fängt *Rebellion* erst an – also zu einem Zeitpunkt, als Luke Skywalker noch nicht im entferntesten ahnte, daß es sich bei dem röchelnden Typ unter dem schwarzen Helm um seinen Daddy handelt. Für das neueste Kapitel des Lucas-Evangeliums wurde die Mega-Lizenz wieder weidlich ausgeschlachtet; so gibt's zum Beispiel den Oscar-preisgekrönten „Original Motion Picture Soundtrack" in allen denkbaren Variationen zu hören.

Es herrscht Bürgerkrieg...

Die Zerstörung des Todessterns mit der Seriennummer 1 hat die Beziehungen zwischen dem Imperium und den Rebellen nicht signifikant verbessert. In *Rebellion* sind Sie deshalb dafür zuständig, das gegnerische Hauptquartier zu besetzen, den eigenen Stützpunkt vor Attacken der Konkurrenz zu schützen und obendrein zwei Prominente der Gegenseite (Luke plus Mon Mathma beziehungsweise Lord Vader plus Imperator) gefangenzunehmen. Problem: Die Figuren wechseln ständig ihren Standort, und die *Star Wars*-Galaxis ist ganz schön groß – sie besteht aus zehn bis 20 Sternensystemen mit jeweils zehn Planeten, darunter prominente Namen wie Bespin, Endor, Tatooine, Yavin und Coruscant. In eigenen Filialen bauen Sie Konstruktionsanlagen, Raumschiffhäfen, Kasernen, Minen (fördern Erz zutage), Raffinieren (verarbeiten das Erz zu Baumaterial weiter), Schutzschilde und Verteidigungseinrichtungen; je mehr Produktionsanlagen Sie auf einem Gestirn besitzen, desto schneller wird fabriziert. Spezialität von *Rebellion*: Als Zielort für ein Gebäude oder Raumschiff können Sie auch einen anderen Planeten auswählen. Damit Sie nicht einen Todesstern nach dem anderen vom Stapel lassen, erfordert die Instandhaltung von Truppen und Raumschiffen ein ausgeglichenes Minen/Raffinerien-Verhältnis. Daher wird jeder Anführer bestrebt sein, sich möglichst schnell zusätzliche Niederlassungen zu erschließen.

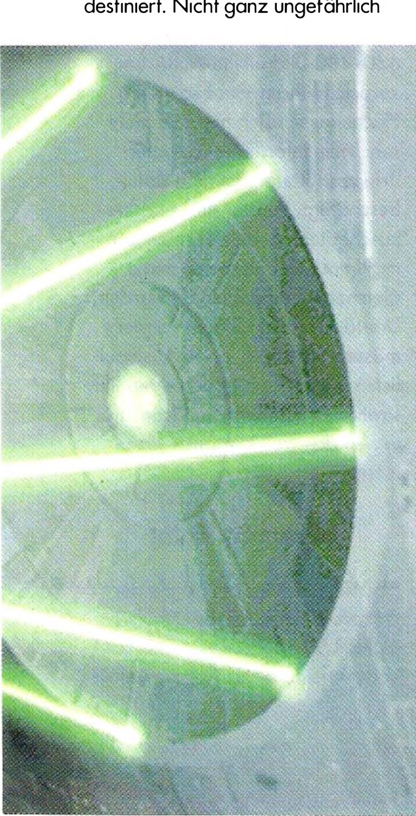
Immer dieselbe alte Leia

Die Gestirne sind anfangs neutral oder sympathisieren mit den Rebellen beziehungsweise dem Imperium. Wie sichert man sich nun die Unterstützung eines Volkes? Entweder mit Waffengewalt (Bombardement eines Planeten, Landoffensiven), durch das Anzetteln eines Aufstands oder mit diplomatischen Mitteln. Lord Vader und Leia Organa sind zum Beispiel

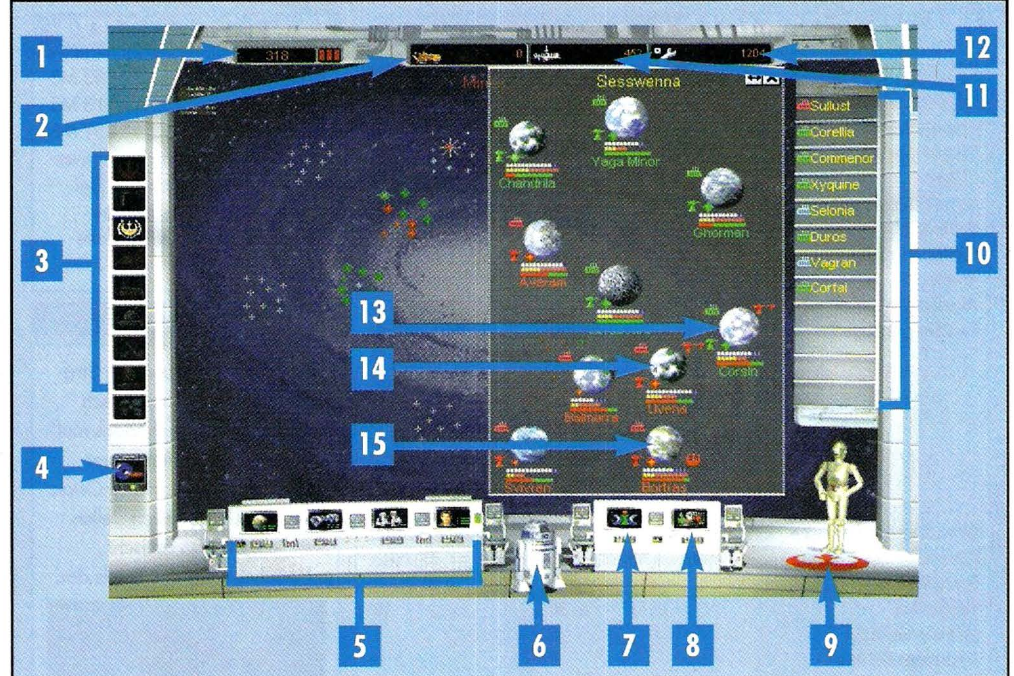


Neben dem Intro gibt es nur für sehr wenige Ereignisse eigene Cutscenes.

ganz ausgezeichnete Taktiker, die die Bevölkerung schon mit wenigen warmen Worten auf ihre Seite ziehen. Mehr als 30 Spezialfiguren dieser Art mit individuellen Fähigkeiten (Forschung, Spionage, Kampf usw.) gibt es pro Seite, die Sie per „Rekrutier"-Mission anheuern. Bevel Lemelisk, ein Getreuer Darth Vaders, gilt beispielsweise als ganz vorzüglicher Designer und kann der Raumschiff-Entwicklung zugewiesen werden; ähnliche Koryphäen gibt es für die Forschungs-Gebiete „Produktionsstätten" und „Truppen". Allerdings dürfen Sie weder bestimmen, WAS Sie entwickeln, noch in welcher Reihenfolge. Andere Spezialisten wie etwa Admiral Ackbar erweisen sich als ausgesprochen fähige Kommandanten, was sie für den Einsatz als Anführer einer Flotte prädestiniert. Nicht ganz ungefährlich



DIE BENUTZEROBERFLÄCHE



1 Das Spieltempo stellen Sie in vier Stufen ein.



2 Ressourcen

3 Nachrichten, nach Themenbereichen sortiert

4 Optionen

5 Die Assistenten unterstützen Sie auf der Suche nach Planeten, Flottenverbänden, einzelnen Raumschiffen und Personen.

6 Ein Klick auf R2-D2 ruft das Nachrichten-System auf.



7 *Star Wars*-Fanatiker werden allein von der gigantischen Enzyklopädie entzückt sein, in der akribisch alle beteiligten Planeten, Personen, Raumschiffe, Truppen und Gebäude beschrieben werden.



8 Das „Galactic Information Display" (GDI) informiert zum Beispiel über die Anzahl der Bergwerke und Raumhäfen in Ihren Niederlassungen. Außerdem werden jene Planeten gekennzeichnet, auf denen sich derzeit Flotten oder Persönlichkeiten aufhalten.



9 C-3PO berät Einsteiger und erklärt Ihnen grundlegende Funktionen. Routine-Aufgaben wie der Bau von Minen lassen sich ebenfalls an diesen „Berater" delegieren.





10 Die frei bestückbare Leiste am Seitenrand läßt sich mit den wichtigsten Planeten belegen, zu denen man mit einem Klick verzweigt.

11 Weiterverarbeitete Ressourcen

12 Instandhaltungs-Kapazitäten

14 Eine eigene Flotte ankert vor diesem Planeten.



Die Sympathien für Allianz (rot) und Imperium (grün). Blau bedeutet Neutralität.

Die zur Verfügung stehende Energie. Die blauen Felder signalisieren: Hier ist noch Platz für zwei Gebäude.

Die Größe dieses Sterns repräsentiert die grundsätzliche Haltung der Bevölkerung Ihrer Seite gegenüber.

Die vorhandenen Rohstoffe. Vier gelbe Felder zeigen an, daß hier bereits die Hälfte der vorhandenen Kapazitäten genutzt werden.

13 Der Planet unterstützt das Imperium, wird aber von einer Flotte der Rebellen blockiert.



15 Hier findet gerade eine Mission (Entführung, Attentat, Diplomatie etc.) statt.



TESTCENTER — REBELLION

IM VERGLEICH

KRITERIEN	Master of Orion 2	Rebellion
ALLGEMEINES		
Schwierigkeitsstufen	5	3
Galaxie-Größen	3	3
Computergegner	2-7	1
Völker	13	2
Rassen-Generierung	Ja	Nein
Gebäude	ca. 30	8
Spielgeschwindigkeiten	Rundenbasiert	4
Grafik	SVGA (640x480)	SVGA (640x480)
Forschung beeinflußbar?	Ja	Nein
Forschungsgebiete	Biologie Chemie Fertigung Computer Physik Energie Soziologie Kraftfelder	Raumschiffbau Gebäude Infanterie
Erforschbare Technologien	ca. 200	ca. 35
Raumschiff-Typen	4 zivile, unendlich militärische	30 (2x15)
Spezialfiguren	Ja	60 (2x30)
Fähigkeiten	ca. 30	10
Militärische Ränge	5	3
Regierungssysteme	8	-
Multiplayer-Modus	Modem (2), Netzwerk (max. 8)	Modem (2), Netzwerk (2)
KAMPF		
Weltraumkampf	Rundenbasiert	„Echtzeit"
Kampf-Automatik	Ja	Ja
Entern von Raumschiffen	Ja	Nein
DIPLOMATIE/HANDEL		
Sabotage von Gebäuden	Ja	Ja
Diplomatie	Ja	Ja
Diplomatische Aktivitäten	14	1
Spionage	Ja	Ja
Sabotage	Ja	Ja
Rekrutieren von Spezialfiguren	Ja	Ja
Planet bombardieren	Ja	Ja
Planet vernichten	Ja	Ja (nur Todesstern)
Bodenkampf	Ja	Ja
Handel mit anderen Völkern	Ja	Nein
Friedensverträge	Ja	Nein
Forschungsverträge	Ja	Nein
Handelsverträge	Ja	Nein
Nichtangriffspakte	Ja	Nein
Allianzen	Ja	Nein
Technologietransfer	Ja	Nein

INSTALLATION

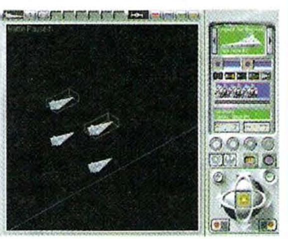
Klein: ....53 MB
Mittel: ....113 MB
Groß: ....151 MB
Bei der Maximal-Installation werden – abgesehen von den Zwischensequenzen – sämtliche Spieldateien auf die Festplatte kopiert.

GEFECHTE

Das Weltraumeroberungs-Strategiespiel mit einem grafisch ansehnlichen Kampfmodus muß erst noch programmiert werden: Sowohl in *Master of Orion 2* als auch in *Rebellion* stellen die Gefechte den optisch schwächsten Teil des Spiels dar.



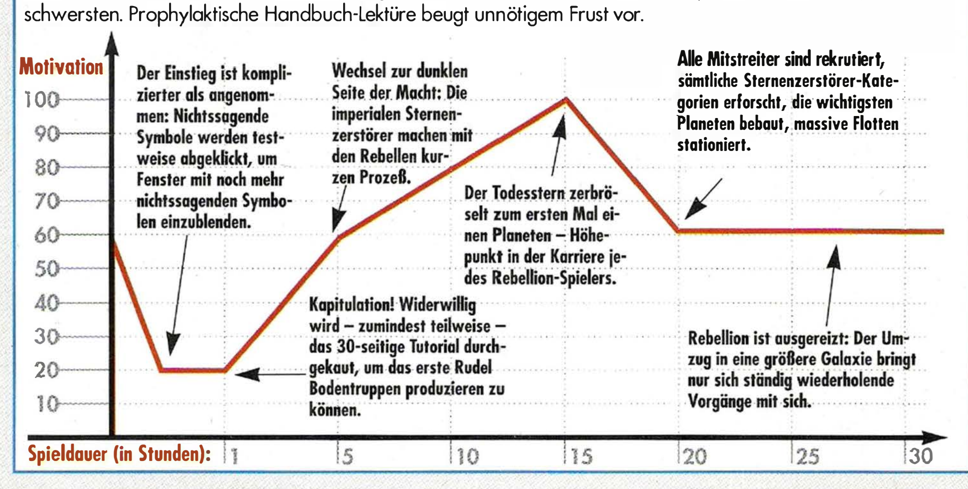
Master of Orion 2: Die Raumschiffe werden innerhalb eines 2D-Rasters von Feld zu Feld manövriert.



Rebellion: Texturierte Polygon-Krümel schweben in „Echtzeit" durch die dreidimensionale Star Wars-Galaxis.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Rebellion-Spieler mit Vorkenntnissen haben's leichter: Unbedarfte „Ich kauf alles, da wo *Star Wars* draufsteht"-Rebellen tun sich wegen der undurchsichtigen Benutzeroberfläche und dem komplexen Resourcen-System am schwersten. Prophylaktische Handbuch-Lektüre beugt unnötigem Frust vor.



sind Spionage- und Sabotage-Missionen – hier besteht die Gefahr, daß einer Ihrer wertvollen Mitstreiter gefangengenommen, verletzt oder gar getötet wird.

(T)Raumschiffe

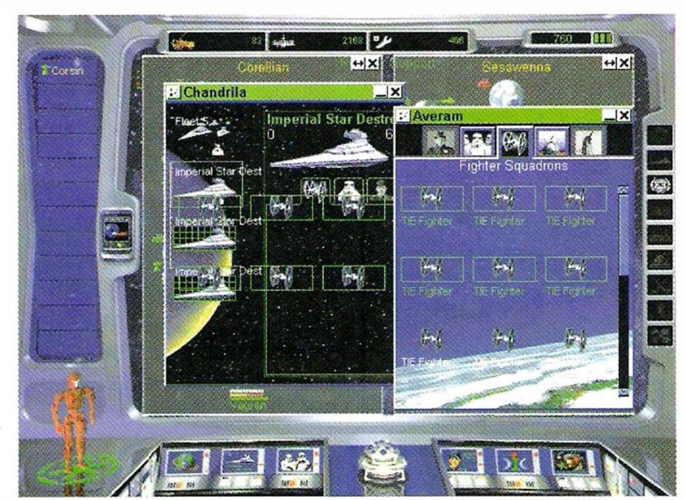
Bei den Raumschiffen wird zwischen „Capital Ships" und „Starfighters" (A-, B-, X-, Y-Wing, TIE Bomber, -Defender, -Fighter, -Interceptor) unterschieden. Capital Ships – das sind Mon Calamari-Cruiser, Truppentransporter und Fregatten genauso wie mehrere Sorten Sternenzerstörer und natürlich der Todesstern. Je höher die Kapazitäten für Truppen und Starfighter und je leistungsfähiger Schildstärke und Waffensysteme, desto teurer sind Herstellung und Unterhalt der Schlachtschiffe. Variieren läßt sich die Ausstattung der Raumschiffe leider nicht. Immerhin dürfen Sie Raumschiffe und Truppen beliebig auf die Flotten aufteilen – wer einen Landangriff plant, sollte ein „Imperial Army Regiment" oder ein Wookiee-Regiment an Bord haben.

Schiebepuzzle

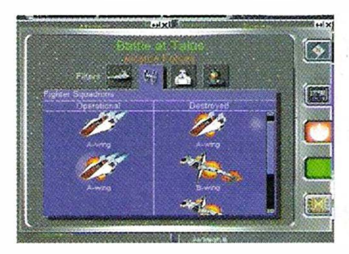
Das *Rebellion*-Interface orientiert sich weitgehend an Windows 95; ein Rechtsklick auf Icons und Fenster zaubert stattliche Menüs auf den Bildschirm, und Flotten werden per Drag&Drop von einem Planeten zum anderen verlagert. Was macht die *Rebellion*-Steuerung trotzdem so konfus? Viel zeit- und nervraubendes Geklicke ist auf die völlig unzureichende 640x480-Bildpunkte-Auflösung zurückzuführen – auf so wenig Fläche lassen sich nun mal nicht sehr viele Informationen unterbringen. Ständig ist man damit beschäftigt, Fenster hin- und herzuschaufeln; zudem können nur maximal zwei Sternensysteme gleichzeitig eingeblendet werden. Umständlich: In einigen Fenstern müssen Sie durch lange Auswahllisten mit überdimensionierten Illustrationen scrollen – mit Icons hätte sich das weit eleganter lösen lassen.

Wissen ist Macht

Ein Winz-Gestirn am Rande der Galaxie erklärt keck die Unabhängigkeit? Sie erfahren es zuerst. Lord Vader erleidet einen Asthma-Anfall?



Per Drag&Drop bestückt man den Sternenzerstörer im Raumhafen von Chandrialla mit sechs TIE Fightern, die zuvor auf dem Planeten Averam hergestellt wurden.



Nach jedem Gefecht können Sie sich über die Verluste auf beiden Seiten informieren.



Was kostet ein X-Wing? Ressourcen und Unterhalt werden vor dem Bau abgefragt.

Düdilidüd – R2-D2 macht Sie drauf aufmerksam. Das Informationssystem trägt dafür Sorge, daß Ihnen kein noch so banales Ereignis entgeht. Ein Klick genügt, um bei Bedarf zum betroffenen Planeten zu springen oder sich von der Enzyklopädie die Vorzüge eines Imperial Escort Carriers erläutern zu lassen. Aber: Wer diese „e-Mail-Flut" nicht auf bestimmte Themenbereiche beschränkt, bekommt neben wichtigen Hinweisen auch viel irrelevanten Datenmüll (Nützlichkeits-Stufe „Forschung macht Fortschritte" oder „1 X-Wing produziert!") geliefert.



Lucky Luke: Das Status-Menü listet spezielle Begabungen einer Figur auf.



Wichtige Ereignisse werden Ihnen anhand solcher „e-Mails" gemeldet.

Alle Mann auf Gefechtsstation!!

Wenn sich eine Ihrer Flotten einem feindlichen Planeten nähert oder mit Streitkräften der Gegenseite zusammentrifft, kracht's: Innerhalb einer würfelförmigen 3D-Arena stehen sich dann alle beteiligten Raumschiffe gegenüber und warten auf den Startschuß. Zuvor planen Sie waghalsige Flugmanöver (Attacke von den Flanken, Position halten, Rückzug, Eskortieren) am Reißbrett und erteilen allgemeine Befehle der Sorte „Nur Jäger angreifen". Sobald Sie den Kampf freigeben, schwirren winzige Polygon-X-Wings und -TIE Fighter durch den Würfel und feuern aus allen Rohren auf Sternenzerstörer und Träger-Schiffe. Ein Druck auf den Pause-Button hält dieses spannungsgeladene Spektakel bei Bedarf an und gibt Ihnen Gelegenheit zum Überdenken Ihrer Taktik. Im Endeffekt lohnt sich derlei Handarbeit nur dann, wenn Sie eine Niederlage doch noch abzuwenden hoffen; ansonsten können Sie vor allem in eindeutigen Situationen (Beispiel: Sie greifen mit fünf Sternenzerstörern und 20 TIE Bombern drei A-Wings an) viel Zeit und Nerven mit der Automatik-Funktion sparen, die Ihnen in Sekundenschnelle nachvollziehbare Ergebnisse einer Kontroverse liefert. Nicht zuletzt die wenigen Einflußmöglichkeiten, die mühselige Navigation (die 3D-Ansicht läßt sich stufenlos drehen und zoomen) und die für LucasArts-Verhältnisse beschämende Grafik-Qualität machen den „innovativen Weltraumkampf" so aufregend wie Sandburgen-Wettbauen auf Tatooine.

Kein Machtwechsel

Die Vorgehensweisen auf Seiten von Allianz und Imperium ähneln sich größtenteils, einige wichtige Besonderheiten gibt es aber dennoch: Als Ausgleich für die technologische Überlegenheit des Imperiums kann das Hauptquartier der Rebellen bei Bedarf auf einen anderen Planeten verlegt werden. Gelegentlich chartert Luke einen X-Wing, um sich auf Dagobah von Altmeister Yoda eines Besseren belehren zu lassen. Zurück kehrt Skywalker junior dann eines Tages als ausgebildeter Jedi-Ritter. Trotz des äußerst aggressiven Computergegners kann man mit *Rebellion* nicht vollends zufrieden sein – insbesondere im direkten Vergleich zu *Master of Orion 2*. Forschung, Produktion, Ressourcen-Management und Gebäude-Auswahl sind arg limitiert, andere Gruppierungen als Imperium und Rebellen läßt das *Star Wars*-Universum offensichtlich nicht zu, die Spionage bei der Konkurrenz ermöglicht keinen Bau anderer Raumschiffe, und der Mehrspieler-Modus beschäftigt nur zwei Kontrahenten gleichzeitig – und das, obwohl Bündnisse die Sache erst richtig interessant machen würden.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
● WIN 95	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	-
● AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 53 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 151 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

STATEMENT

Ach, wäre die Grafik doch nur halb so aufwendig wie die (wenigen) Zwischensequenzen, die Steuerung nicht gar so umständlich, der Einstieg ein bißchen einfacher und der Weltraumkampf von der Güteklasse eines *Balance of Power – Rebellion* würde nicht nur jene anstecken, die auch bei der zwanzigsten Rückkehr der Jedi-Ritter noch mitfiebern. Auch wenn es *Rebellion* ganz schön in sich hat: Mittelfristig stößt das Programm relativ rasch an seine Komplexitätsgrenzen – Raumschiffe und Truppen gibt's zum Beispiel nur in Serienausstattung, der Technologie-Baum kennt keine Verästelungen, und zum Thema „Spielziel" fällt mir auch mehr ein als „Luke Skywalker kidnappen". Was das Flair (Raumschiffe, Figuren, Musik, Soundeffekte, Sprachausgabe) anbelangt, kann kein Konkurrent mithalten, aber in puncto Abwechslung ist *Rebellion* weit, weit entfernt von *Master of Orion 2*!

IM VERGLEICH

Master of Orion 2	88%
Pax Imperia 2: Die Sternenkolonie	74%
Rebellion	71%
Perry Rhodan	67%
Fragile Allegiance	65%

Jede Menge zweite Wahl im Weltraumeroberungs-Genre: Häufig hapert's an der Komplexität (*Perry Rhodan*) oder am Interface (*Pax Imperia 2*). Nur *Master of Orion 2* von MicroProse, das mittlerweile zum günstigen Budget-Tarif erhältlich ist, bringt alle Voraussetzungen für wochenlanges Spielvergnügen mit.

RANKING

Strategie	
Grafik	55%
Sound	80%
Handling	45%
Multiplayer	50%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 80,-

Total Annihilation Mission CD: Die Core Offensive

Totalschaden

Wovon andere noch phantasieren, ist bei Total Annihilation längst Realität: echtes 3D-Terrain, kernige Special Effects, Einheiten in rauhen Mengen, vorbildliche Steuerung und Mehrspieler-Unterstützung für bis zu zehn Befehlshaber. Mit Die Core Offensive kommt eine Mission-Disk samt Editor für Cavedogs 3D-Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt.

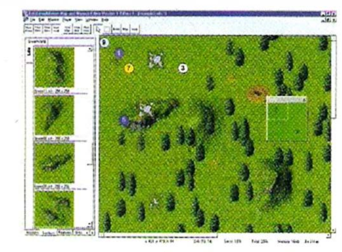
In den USA nach wie vor ein absoluter Top-Hit, in Europa immerhin ein Achtungserfolg: Tapfer hat sich „Doudl Ännihilayschn" im Herbst vergangenen Jahres trotz des unfallträchtigen Titels gegen den zeitgleich einsetzenden *Dark Reign*-Rummel behauptet. Konsequente Folge: Das Volk braucht eine Mission-CD. Und die hat einiges zu bieten: einen Karten- und Missions-Editor (den auch die Cavedog-Designer einsetzen), zweimal zwölf Missionen plus Bonus-Level, 50 teils riesige Mehrspieler-Karten für maximal zehn Spieler, sechs zusätzliche Landschafts-Typen (Eiswelt, Dschungelwelt etc.) und sage und schreibe 75 „neue" Einheiten. Wie originell ist es, die bisherigen Land-Einheiten wassertauglich zu machen oder ein Luftkissen drunterzuschnallen? Weil sich etliche der neuen Missionen hauptsächlich auf Gewässer beschränken, gibt es Metallextraktoren und Kraftwerke jetzt eben auch in einer Unterwasser-Ausführung. Hovercraft-Einheiten, Wasserflugzeuge, Transportschiffe, Amphibien-Fahrzeuge und -Kbots bilden den Löwenanteil der neuen Einheiten. Andere Units hat man mit mehr Feuerkraft, höherer Radar- oder Sonar-Reichweite oder besserer Panzerung ausgestattet. Mit der nagelneuen „Target Facility" lassen sich Ziele innerhalb des Radar-Radius auch außerhalb der Sichtlinie anvisieren (und treffen!); einige Seehäfen können zum Schutz vor Angriffen vorübergehend versenkt werden. Zu den etwas ausgefalleneren Einfällen im Einheiten-Lager gehören ein Minenleger mit sechs verschiedenen Sprengkörpern und eine Art „Placebo-Commander", der den Gegner mit einer täuschend ähnlichen, aber harmlosen Kopie eines Commanders einschüchtert. Die texturierten Polygon-Einheiten wurden wie immer brillant animiert; so können Sie zum Beispiel beobachten, wie der Rückstoß einer Luftkissen-gelagerten Langstreckenwaffe das gesamte Gerüst auf den Wellen hin- und herschaukeln läßt.



In der „Dschungelwelt" sollte man zunächst durch Rodungen Platz schaffen.



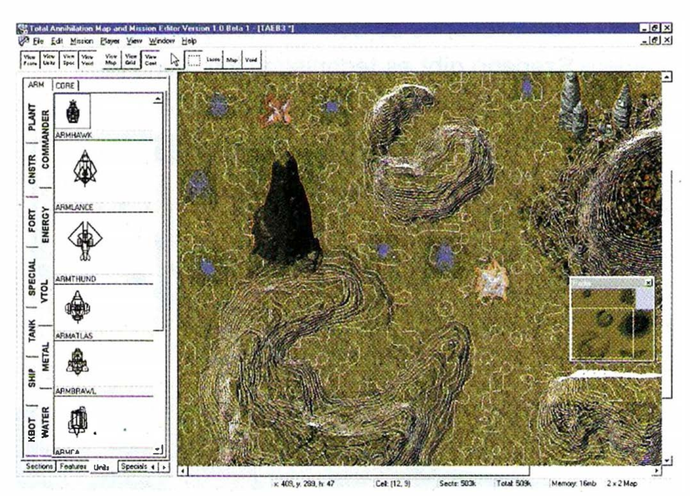
Waterworld: Luftkissen-Einheiten errichten Stützpunkte mitten im Meer.



Dank vorgerenderter Bodenplatten entstehen Landschaften in Minutenschnelle.

Der seit langem geforderte Editor stellt irrsinnige Hardware-Anforderungen: Selbst für Winzkarten brauchen Sie bereits einen Pentium 120 mit 32 MB RAM; ab einer Größe von 20x20 Feldern sollten es bereits 64 MB sein, und für die richtig großen Karten geht unter einem P 200 mit 128 MB RAM gar nichts. Dank einem Schwung vorgerenderter Hügel, Wasserflächen und Landschaftselemente klappt das Pflastern der Karte mit Texturen problemlos; Höhenunterschiede zwischen einzelnen Regionen lassen sich manuell „weichzeichnen". Auf den fertigen Landschaften verteilt man anschließend Einheiten und Gebäude, was aber durch wenig aussagekräftige Drahtgittermodelle unnötig erschwert wird. Wenn Sie niemals vorhatten, eine Programmiersprache zu erlernen, aber dennoch *TA*-Missionen gestalten wollen, dann haben Sie ein kleines Problem: Einheiten werden mit kryptischen Zeilen wie „wa TRAP, a ARMZEUS, m 513 700, a ARMCOM" auf Patrouille geschickt oder greifen zu einem bestimmten Zeitpunkt ein Gebäude an – beim Pendant von *StarCraft* klappt sowas bei weitem unkomplizierter.

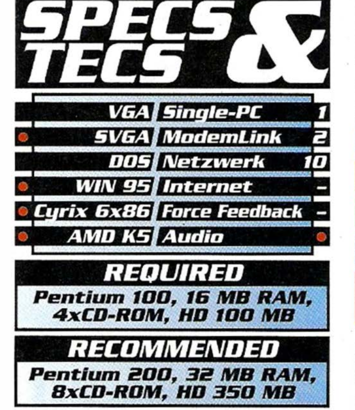
Petra Maueröder ■



Die Einheiten aus der Leiste am linken Bildschirmrand werden einfach auf die Karte verschoben. Einblendbare Konturen und Höhenstufen erleichtern das Missions-Design.

STATEMENT

Wer braucht schon Atmosphäre, solang's scheppert und kracht? Hochauflösendes 3D-Gelände, maßstäbesetzende Effekthascherei, Einheiten-Hundertschaften und explosives Multiplayer-Gaming erkauft man sich bei der Mission-Disk mit immergleichen „Mach alles platt!"-Missionen und steriler Grafik. Wer einen Internet-Zugang hat und die Core-Offensive des Editors wegen kauft, ist fast schon selbst schuld: Das wenig benutzerfreundliche Utility und mehrere Grafik-Sets können von Cavedogs Internetseite **(www.cavedog.com)** kostenlos heruntergeladen werden – das reicht zumindest zum unverbindlichen Antesten.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	10
WIN 95	Internet	–
Cyrix 6x86	Force Feedback	–
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

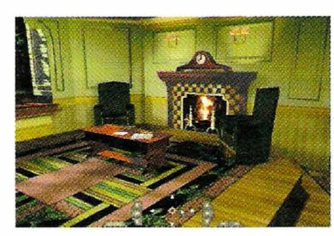
RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	85%
Sound	85%
Handling	90%
Multiplayer	85%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cavedog
Preis	ca. DM 40,-

Tex Murphy: Overseer



In den 3D-Szenen kann man sich frei bewegen und alle Gegenstände untersuchen.

In bester Tradition der Interactive Movies steht Tex Murphys neuester Fall *Overseer*. Der Privatdetektiv erhält von der attraktiven Sylvia Linsky den Auftrag, den vermeintlichen Selbstmord ihres Vaters zu untersuchen. Der angesehene Arzt an einer Prominentenklinik war angeblich an ethisch verwerflichen Experimenten mit unheilbar Kranken beteiligt, außerdem hatte er Verbindungen zu der rechtsextremen Law&Order-Partei. *Overseer* ist eine klassische Detektivgeschichte, die vollständig im Stil amerikanischer Samstagabend-Spielfilme realisiert wurde. Mitspielende Akteure sind unter anderem die TV-Stars Michael York, Rebecca Broussard und Chris Jones. Die schauspielerische Qualität ist auch im dritten Teil der Serie noch immer vorbildlich, und die interaktiven Teile des Adventures stehen in einem gesunden Verhältnis zu den Videosequenzen. Eine integrierte Hilfefunktion gibt Hinweise auf die nächstmöglichen Aktionen. Leider hat es Access versäumt, die Technik des Spieles weiterzuentwickeln. Während die Videos aus sehr groben Pixeln bestehen, ist die SVGA-Grafik des Spielteils ausnehmend langsam. Dennoch ist das Spiel erste Wahl für Freunde interaktiver Spielfilme, da das englischsprachige Programm neben einer stimmungsvollen Atmosphäre sogar eine nennenswerte Spieltiefe bietet. Auch Besitzer von DVD-Laufwerken erhalten erstmals Futter für ihr Laufwerk, die mitgelieferte DVD ersetzt die fünf CD-ROMs des Spiels. **(hw)** ■

RANKING



Spielspaß 73%

INFO

Access, Adventure, Preis: ca. DM 100,-

Monopoly WM Ed.



Neue Optionen erhöhen den Spielspaß.

In die *Monopoly WM Edition* wurden wesentliche Neuerungen eingebracht. Zum einen lassen sich die Animationen endlich komplett abschalten, zum anderen wird manchmal per Zufallsgenerator die Reihenfolge der Straßen und damit ihr Wert umgestellt. Strategisch eingesetzt, erhöht dieses Feature den Spielspaß enorm. Auch andere kleine Änderungen wie beispielsweise ein dritter Würfel machen das Spiel „runder" als seine Vorgängerversionen. **(hw)** ■

RANKING

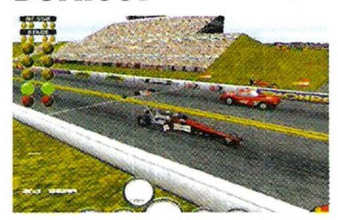


Spielspaß 62%

INFO

Hasbro, Brettspiel-Umsetzung, Preis: ca. DM 100,-

Burnout



Beim Rennen wird das Tuning getestet.

Bethesda Softworks ist für inhaltlich brillante, technisch aber eher mangelhafte Spiele bekannt. Mit *Burnout* wird der umgekehrte Weg eingeschlagen: Während Grafik und Handling der Drag-Racing-Simulation ansprechend gelöst wurden, kommt der Spielspaß etwas kurz. Bei einem Rennen hält man für knapp zehn Sekunden eine Cursortaste fest gedrückt – das war's. Die einzige Herausforderung liegt darin, das Fahrzeug mit Hilfe von ca. 50 Parametern zu tunen. **(hw)** ■

RANKING

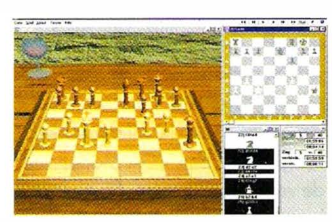


Spielspaß 33%

INFO

Bethesda, Simulation, Preis: ca. DM 100,-

Corel Chess



Corel Chess ist nur wenig lehrreich.

In einer Zeit, in der selbst einfachste Schachprogramme den Gelegenheitsspieler vernichtend schlagen können, kommt es eher auf die Ausstattung als auf die Spielstärke an. So stellt das schnelle Corel Chess das Spielfeld und die Zugliste auf übersichtliche Weise dar, ein Tutorial oder gar eine Begründung der angeratenen Züge bietet das Programm jedoch nicht. Züge lassen sich immerhin in beliebiger Anzahl zurücknehmen, eine Netzwerk-Option ist vorhanden. **(hw)** ■

RANKING

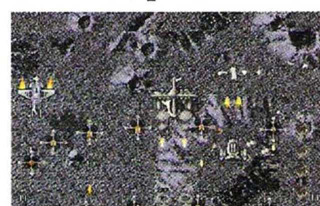


Spielspaß 40%

INFO

ARI Data, Schachspiel, Preis: ca. DM 50,-

Final Impact



Viele Gegner überfluten den Bildschirm.

Der klassische Arcade-Shooter kann mit schneller VGA-Grafik beeindrucken, mit der Spielbarkeit hapert es allerdings: Da mit dem Joystick nicht nur das Raumschiff gelenkt, sondern auch noch die Bordkanone ausgerichtet werden muß, werden schnelle Ausweichmanöver zum Zufallsprodukt. Die Zusatzausstattung des Raumschiffs sorgt zwar für Abwechslung, der hohe Schwierigkeitsgrad des 2D-Spiels wirkt aber selbst in den einfachen „Missionen" schnell demotivierend. **(hw)** ■

RANKING



Spielspaß 21%

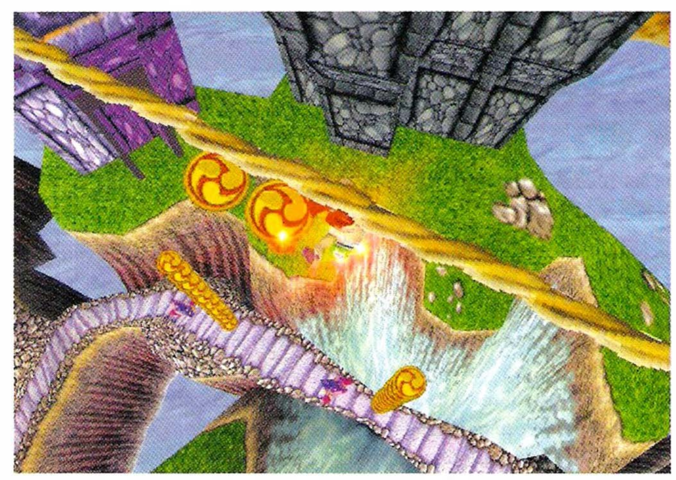
INFO

Brainbug, Arcade-Action, Preis: ca. DM 50,-

Pandemonium 2

Neue Bandagen

Obwohl moderne PCs in puncto Grafikpower längst mit speziellen Spielkonsolen gleichgezogen haben, liegen einige kurzweilige und durchaus amüsante Genres immer noch brach. Mit Pandemonium 2 traut sich eines der wenigen Jump&Runs auf den schwierigen PC-Markt.



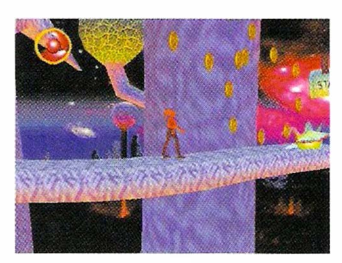
Die ungewöhnlichen Perspektiven verbergen in einigen Fällen zusätzliche Power-Ups. Hier wird man auf einen schwierigen Nebenweg gelockt, der viele Punkte verspricht.

Dabei zeigt der Erfolg von Spielen wie *Rayman* oder *Earthworm Jim*, daß nicht nur vor dem Fernsehgerät unkomplizierte Action gefragt ist. Das von Crystal Dynamics programmierte *Pandemonium 2* demonstriert, was ein solches Spiel im Idealfall bieten soll: sympathische Spielfiguren, knuddelige und dennoch gefährliche Gegner, blitzschnelle Grafik und komplexe Levels. Die Spielabschnitte sind dabei nicht völlig flach, sondern gleichen einem geschwungenen und gerollten Band, auf dem man seine Spielfigur bewegt. Größere Levels bestehen aus mehreren solchen Bändern, wodurch eine echte Dreidimensionalität entsteht und die Spielfigur dennoch nur vor- oder rückwärts bewegt werden muß. Die Bänder wechselt man in solchen Fällen mit Sprüngen, die dank Trampolin-Unterstützung durchaus mehrere Bildschirme hoch sein können. In derart luftigen Höhen findet man auch Power-Ups, Extraleben und Bonuslevels, die den Kampf mit den Monstern und dem Leveldesign erleichtern. Wie in Jump&Runs üblich, besteht die Aufgabe des Spielers darin, den Ausgang eines Spielabschnitts zu finden. Dieser befindet sich freundlicherweise stets am rechten Rand, wodurch man sich nicht verlaufen kann. Der Schwierigkeitsgrad wurde nicht zu hoch angesetzt, so daß man spätestens beim dritten Versuch jeden Level bewältigen sollte. Für Profis gibt es dennoch eine Herausforderung: Sobald man alle Bonusobjekte eines Abschnitts aufgesammelt hat, wird man mit einem Zusatzlevel belohnt. Auf diese Weise richtet sich *Pandemonium 2* sowohl an Anfänger als auch an Fortgeschrittene, ohne einer der beiden Gruppen etwas wesentliches vorzuenthalten. Allzu viele Innovationen sollten Besitzer von *Pandemonium 1* jedoch nicht erwarten. Zwar wurden den beiden Hauptdarstellern neue Animationsphasen und Schußwaffen verpaßt, die Levelgestaltung blieb jedoch nahezu identisch. Auch die schnelle Grafik ist kaum von der des Vorgängers zu unterscheiden, lediglich auf den VGA-Modus wurde verzichtet. Darüber hinaus verlangt *Pandemonium 2* zwar zwingend eine 3Dfx-Karte, von den mit dieser Hardware möglichen Effekten werden allerdings nur wenige eingesetzt.

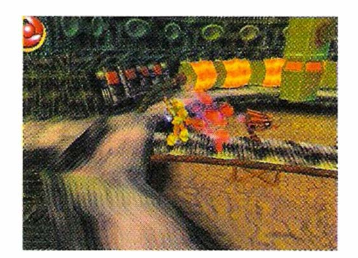
Harald Wagner ■

STATEMENT

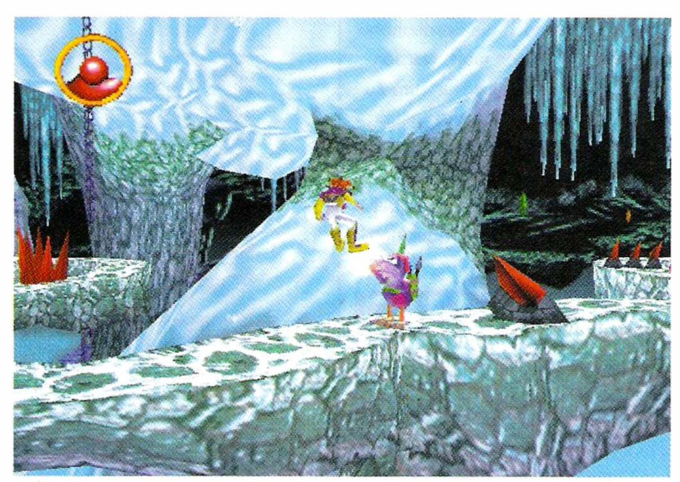
Auf den ersten Blick scheint die ungewöhnlich geschwungene Grafik das herausragende Merkmal von *Pandemonium 2* zu sein. Nach längerem Spielen stellt sich aber die Fairneß des Spiels als weitaus wichtiger heraus: Die Levels sind derart gestaltet, daß Schalter sofort zu finden sind und nur grobes Fehlverhalten zum Ableben der Spielfigur führt. Unvermeidliche „Unfälle" der Protagonisten waren im gesamten Spielverlauf nicht zu entdecken. Aber auch diese Eigenschaft war bereits im ersten Teil von *Pandemonium* zu bewundern...



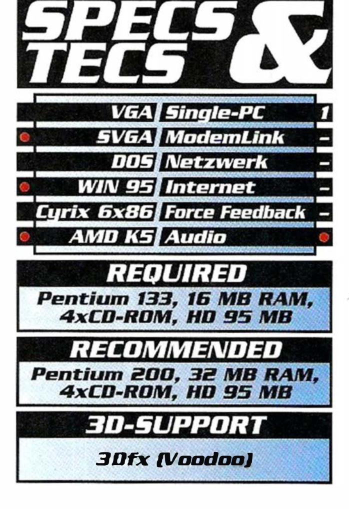
Einzelne Wege verwandeln sich in steile Rutschbahnen, an deren Ende sich fairerweise nie eine Falle befindet.



Ein gigantischer Kampfroboter muß geentert werden, um gegen die feindlichen Kreaturen bestehen zu können.



Die Gegner sind relativ harmlos, dennoch ist der Schwierigkeitsgrad moderat gestiegen.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	–
DOS		Netzwerk	–
WIN 95	●	Internet	–
Cyrix 6x86		Force Feedback	–
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 95 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 95 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo)

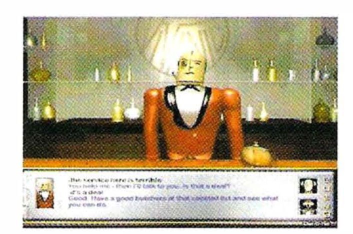
RANKING

Jump&Run	
Grafik	88%
Sound	81%
Handling	87%
Multiplayer	- %
Spielspaß	87%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 100,-



Starship Titanic



Ein Schwätzchen mit dem Barkeeper: Humor, über den wir nicht lachen konnten.

Bloß weg mit der Celine Dion-CD! Auch wenn es so scheinen mag – mit dem Tränenfilm aus Hollywood hat das neue Adventure des Erfolgsautor Douglas Adams beileibe nicht viel gemeinsam. In *Starship Titanic* erkundet der Spieler ein Raumschiff, das wegen eines abrupten Ausfalls seiner zentralen Steuerintelligenz auf der Erde notlanden mußte. Bevölkert ist das mehrere Kilometer lange Ungetüm ausschließlich von völlig durchgeknallten Robotern sowie einem geschwätzigen Papagei. Auf der Suche nach Bau- und Ersatzteilen wandert man auf vordefinierten Bahnen durch insgesamt 26 verschieden große Räumlichkeiten. Zumindest technisch ist ein Vergleich mit *Myst* unumgänglich: Stehende Render-Bilder werden durch kurze Kamarafahrten zusammengehalten und durch Intel-Indeo-Einspielungen gelegentlich aufgelockert. Erinnerungen an *Per Anhalter durch die Galaxis* (Infocom) werden wach, wenn der dynamische Mauszeiger während der Konversationen zeitweilig durch den „guten alten" Text-Parser abgelöst wird, der immerhin rund 30.000 englische Vokabeln verstehen soll. Man merkt dem Adventure an, daß der Adams-typische Humor den Designern wichtiger war als plausible Puzzles – oft genug nimmt das Spiel sich sogar selbst auf die Schippe! Deutliche Schwachpunkte: Die trockenen englischen Gags kommen bei Festländern nur zögerlich oder gar nicht an. Außerdem nervt der ständige Wechsel zwischen den drei CD-ROMs. Mehr als ein müdes Lächeln entlockte uns dieses Adventure leider nicht. **(tb)** ■

RANKING

Spielspaß 38%



INFO
NBG Verlag, Adventure, Preis ca. DM 100,-

Red Baron 2



Von Beginn an mit Multiplayer-Support: RB2 kann auch im Netzwerk überzeugen.

Ein Jahr nach dem zuerst und vier Monate nach dem zuletzt angegebenen Releasetermin hat es *Red Baron II* endlich in die Läden geschafft. An einer Unterstützung von 3D-Grafikkarten wird noch immer gebastelt, möglicherweise wird sie irgendwann als Patch nachgeliefert. Auf ein Update hoffen auch einige der insgesamt 35 simulierten Flugzeuge: Ohne gezielte Veränderungen an den Realismuseinstellungen sind sie nicht in die Luft zu bekommen. Das Spiel selbst läuft nun endlich erfreulich stabil, Abstürze (des Rechners) waren nicht mehr zu beobachten. Der ehemals als Patch geplante Multiplayer-Modus hat es dank der Verzögerung auch noch in die Verkaufsverpackung geschafft. Die LAN-, Modem- und Nullmodemverbindung ist derart schnell, daß keine merklichen Spielverzögerungen eintreten, lediglich bei langsamen Internetverbindungen waren einige unschöne Aussetzer zu notieren. *Red Baron II* bietet zwar „nur" einen Deathmatch-Modus, dieser sorgt aber dank des ausgezeichneten Flugverhaltens der Oldtimer für enormen Spielspaß. Da lediglich das ungelenkte MG als Waffe zur Verfügung steht, muß man dem exakten Fliegen, Zielen und Ausweichen die volle Aufmerksamkeit schenken. Im Multiplayer-Modus hat man es schließlich meist mit intelligenten und unberechenbaren Mitspielern zu tun, die sich längst nicht so einfach wie die simulierten Piloten abschießen lassen. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 86%

INFO
CUC Software, Flugsimulation, Preis: ca. DM 80,-

Master Mind



Paradox: ein Denkspiel ohne KI.

Die PC-Version des weltbekannten Denkspiels wurde auf acht unterschiedliche Spielmodi aufgeblasen. Die Jüngsten dürfen sich im „Junior-Dschungel" und beim „Junior Sci-Fi" mit sechs Stiften vergnügen, während sich erfahrene Spieler im „Super-Duell" an 24 Stiften und rund 390.000 Kombinationen die Zähne ausbeißen können. Wegen der abgrundtief schlechten KI währt die Motivation im Solo-Modus nur wenige Minuten. Im 2 Spieler-Duell auch online spielbar! **(tb)** ■

RANKING

Spielspaß 22%

INFO
Hasbro Interactive, Denkspiel, Preis: ca. DM 49,-

Hugo: Zaubereiche



Mustererkennung unter Zeitdruck.

Die Zaubereiche ist ein Rechen- und Denkspiel für Grundschüler, das mit Action-Sequenzen und Animationen aufgelockert wird. Einerseits kann der spielerische Hintergrund dazu motivieren, die Aufgaben richtig und schnell zu lösen. Andererseits stören aber einige Aufgabentypen, da auch beim x-ten Fehlversuch der Lösungsweg nicht angegeben wird. Die uneinheitliche Bedienung und die vom „Actionspiel" übernommene Steuerung können nicht überzeugen. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 18%



INFO
NBG Verlag, Denkspiel, Preis: ca. DM 50,-

Might & Magic 6: Mandate of Heaven

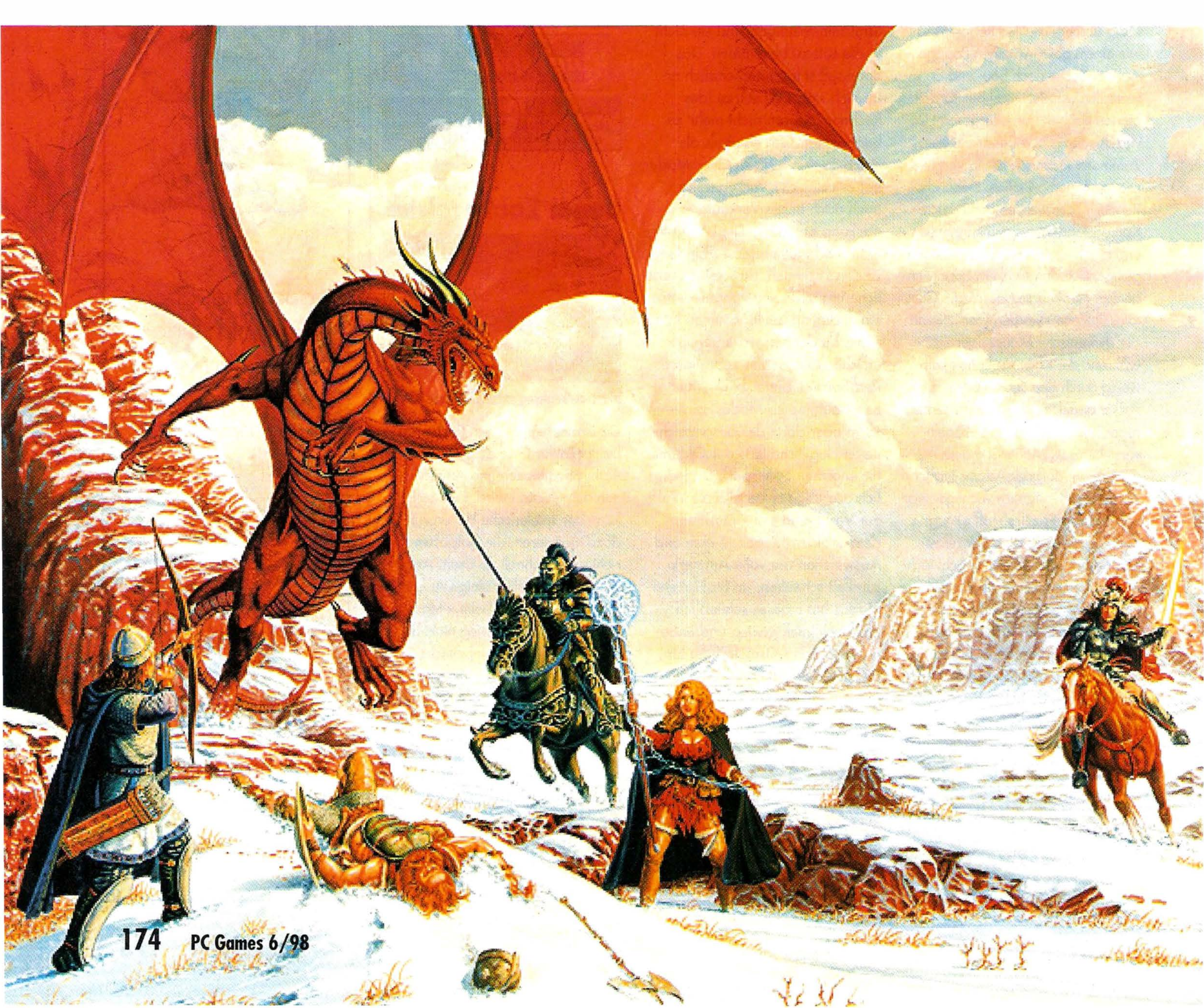
Wiedergeburt

Wir schreiben das Jahr 1993: New World Computing und SirTech schicken die aktuellen Titel ihrer erfolgreichen Serien Might & Magic und Wizardry in die Schlacht um die Vorherrschaft unter den Rollenspielen – ein klarer Gewinner will sich aber nicht herauskristallisieren. Ein ähnliches Szenario erwartet uns auch dieses Jahr, doch scheint New World Computing zumindest in Bezug auf den Veröffentlichungstermin diesmal eindeutig die Nase vorn zu haben. Das Projekt Might & Magic 6: Mandate of Heaven ist nach fünfjähriger Entwicklungsphase endlich abgeschlossen und zur Auslieferung bereit.

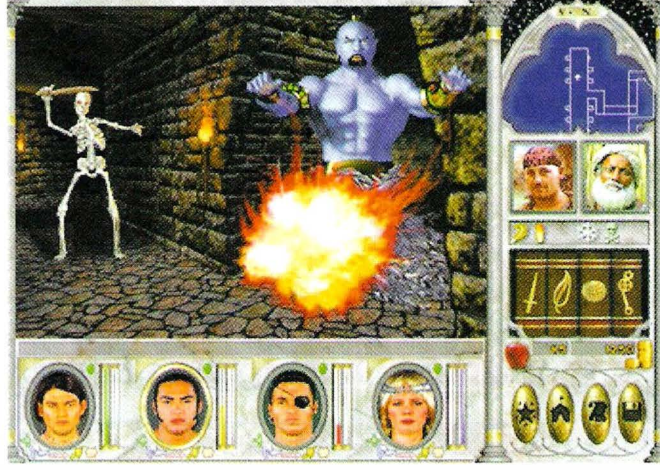
Mittlerweile ist New World Computing Bestandteil der ehemaligen Konsolenfabrik 3DO, die mit *Meridian 59* ebenfalls Erfahrungen im Bereich Rollenspiele sammeln konnte. In der Zeit nach *Might & Magic 5: Clouds of Xeen* konzentrierten sich die Entwickler mit großem Erfolg auf die strategischen Ableger *Heroes of Might & Magic,* das eher karge Rollenspiel *Anvil of Dawn* sollte man besser als Ausrutscher verbuchen. Mit *Might & Magic 6: Mandate of Heaven* will New World Computing nun nicht nur dem klassischen Rollenspiel wieder zu altem Glanz verhelfen, auch den vielversprechenden Produkten der beiden Hauptkonkurrenten SirTech und Origin soll zuvorgekommen werden.

Auf der Suche nach Roland

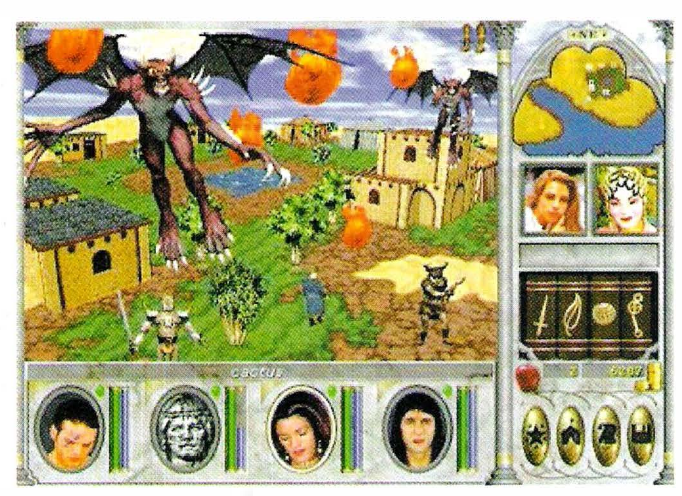
Might & Magic 6 knüpft in Bezug auf die Hintergrundgeschichte nicht am betagten Vorgänger an, sondern stellt eher eine thematische Fortsetzung des Strategiespiels *Heroes of Might & Magic* dar. Seit König Roland spurlos verschwunden ist, brauen sich nämlich dunkle Wolken über Enroth





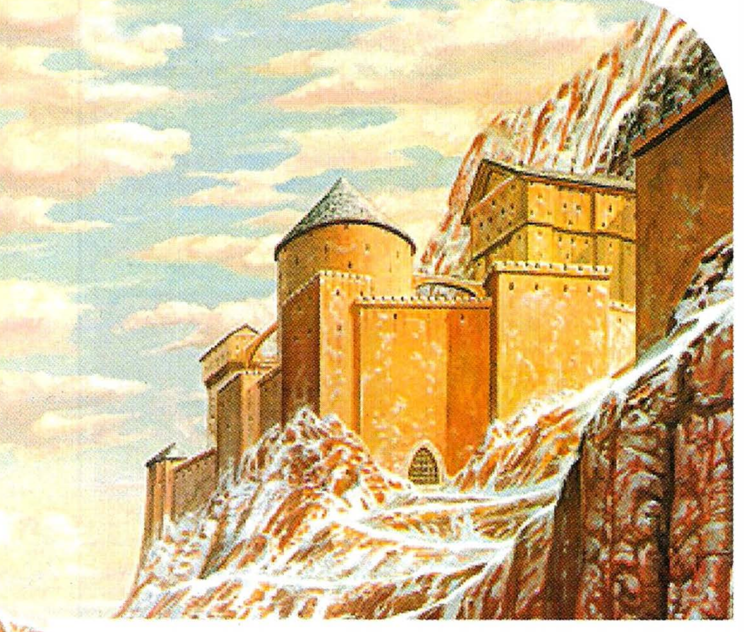


Einige Gegner verfügen über die gleichen Waffen wie Sie. Dieser Dschin attackiert beispielsweise die gesamte Gruppe mit einem gleißenden Feuerball.

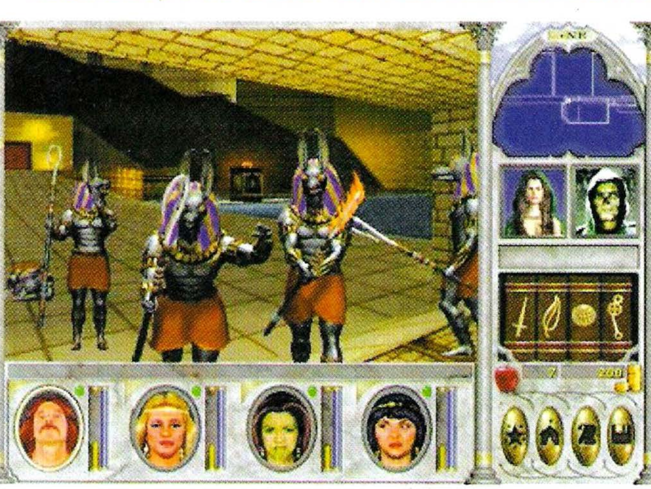


Unser zweiter Charakter wurde durch einen Biß versteinert. Die beiden anderen sind ohnmächtig, der Zauberer setzt sich noch mit einem Meteoritenhagel zur Wehr.

zusammen. In der Bevölkerung kursieren Gerüchte über eine mögliche Entführung – daß er einer Intrige zum Opfer gefallen sein könnte, scheint ebenfalls nicht ausgeschlossen. Die Lage wird immer brenzliger, denn dem jugendlichen Thronfolger Prinz Nicolai wachsen die Probleme über den Kopf: In weiten Teilen des Landes errichtet eine mysteriöse Sekte ihre Tempel und verbreitet mit ungewöhnlichen Ritualen Unruhe unter den Einwohnern der Städte und Gemeinden. Für Angst und Schrecken sorgen auch plötzlich einfallende Monsterhorden, die mit ungeheurer Zerstörungswut ganze Landstriche verwüsten. Chaos regiert das einst beschauliche Königreich Enroth...



In jedem anderen Rollenspiel würde man spätestens jetzt den Auftrag bekommen, wieder für Ruhe und Ordnung zu sorgen – nicht aber in *Might & Magic 6*. Nachdem man seine vierköpfige Heldentruppe zusammengestellt hat, kämpft man erst einmal ums nackte Überleben, erledigt ein paar kleinere Aufträge und versucht, einzelne Mitglieder der Gruppe aufzupäppeln. In diversen Unterhaltungen kommt das Gespräch zwar immer wieder auf die katastrophale Lage im Königreich, direkte Lösungsmöglichkeiten für diese Probleme gibt es jedoch nicht. So skurril es klingt, aber man gewinnt das Gefühl, daß die Haupthandlung zum Nebenschauplatz wird – und das liegt vor allem am absolut unlinearen Gameplay. Wie in noch keinem anderen Spiel zuvor ist man in *Might & Magic 6* völlig frei in seinen Entscheidungen. Gleich in der ersten Stadt bekommt man ein halbes Dutzend Aufträge zugeschustert, die man zwar erledigen kann, aber nicht unbedingt muß. Beispielsweise schreibt der Stadtrat regelmäßig eine Kopfprämie auf besondere Monster oder gefürchtete Söldner aus. Erfüllt man diese Aufgabe bis zum Monatsende, so erhält man nicht nur zusätzliche Erfahrungspunkte, sondern auch einen hübschen Geldbetrag, der in bessere Waffen, Ausrüstung oder Zaubersprüche investiert werden kann. Wenn ein Händler dringend eine seltene Cobra benötigt oder eine verzweifelte Mutter ihre Tochter vermißt, so kann man natürlich hilfreich zur Seite stehen, dem ultimativen Ziel kommt man aber dadurch nur in Form von Erfahrungs-



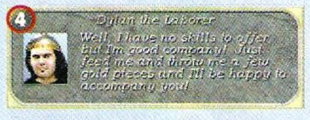
Im Inneren einer Pyramide lauern diese mystischen Wesen. Unsere Kämpferin wurde von einer Speerspitze vergiftet, bekommt aber von der Klerikerin bald Heilung.

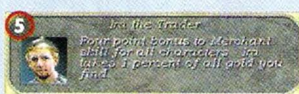


Might & Magic 6 zeigt als eines der wenigen Rollenspiele ausgewachsene Drachen in Action. New World Computing bietet in dieser Beziehung eine gute Vorstellung.

DAS INTERFACE UND DIE FUNKTIONEN

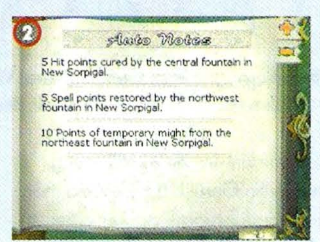
Das Interface von *Might & Magic 6* ist reichlich komplex und für einen Einsteiger vielleicht sogar etwas verwirrend. Nach ein paar Stunden Spielzeit hat man sich aber an die verschiedenen Funktionen gewöhnt und kommt mit den wenigen Tastaturkommandos und der eigenwilligen Maussteuerung eigentlich sehr gut zurecht. In folgendem Schaubild gehen wir näher auf die einzelnen Bestandteile der Benutzeroberfläche ein.





In Städten und Burgen können bis zu zwei zusätzliche Charaktere angeheuert werden. Diese vom Computer gesteuerten Helden unterstützen den Spieler in verschiedenen Bereichen und können jederzeit wieder „gefeuert" werden. Abhängig von ihrer Leistung verlangen diese Gesellen ein paar Goldstücke.





Fire Bolt ist ein Zauberspruch der Feuer-Schule und kann nur auf einen einzelnen Gegner angewendet werden. Höhere Zauber wie zum Beispiel Fireball oder Dragon Breath fügen hingegen einer ganzen Gruppe Schaden zu.



Per Tastendruck kommt man in ein Untermenü, in dem der gewünschte Zauberspruch ausgewählt werden kann. Oft verwendete Zauber können auf eine Hotkey-Taste gelegt werden.

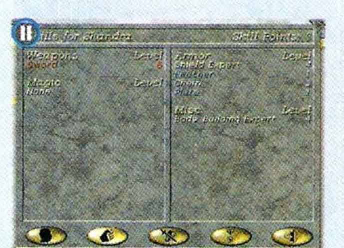
Zoomen kann man die Karte in zehn Stufen. Das geschieht über diese beiden Tasten.

Scrollen wird erforderlich, wenn man sich in einer besonders großen Location aufhält.

Die Übersichtskarte wird eher selten genutzt. Erst wenn man den Zauberspruch Wizard's Eye beherrscht, mit dem Geheimräume aufgedeckt werden, hat diese Funktion wirklich Sinn.



Die Charaktere können per Drag&Drop ausgerüstet und bewaffnet werden. Klickt man mit einem Gegenstand auf den Kopf eines Helden, so wird dieser entweder gelesen oder verzehrt.



Im Laufe des Spiels wird jeder einzelne Charakter verschiedene Fähigkeiten und Zauber entwickeln bzw. erwerben. Hier sehen Sie eine Übersicht. Mit einem Rechtsklick kann man sich über die Anwendungsgebiete einer Fähigkeit informieren – eine Art integrierte Online-Hilfe.



Wie in einem Tagebuch werden in diesem Menü Eintragungen bezüglich absolvierter Aufträge oder Gildenzugehörigkeit vorgenommen. Zusammen mit der Funktion „Current Quests" können so alle Missionen im Laufe der Zeit nacheinander abgehakt werden.

Die Attribute werden zu Beginn vom Spieler festgelegt. Sie geben an, wie sich ein Held entwickeln kann.

Lebenspunkte und Rüstungsklasse werden auf diesem Bildschirm in harten Zahlen ausgedrückt. Die Zauberenergie befindet sich bei diesem Charakter auf dem Nullpunkt, weil es sich um eine Kämpferin handelt.

Diese Statistik liefert alle wichtigen Informationen über den ausgewählten Charakter, wie zum Beispiel Attribute, Alter, Erfahrungspunkte und Angriffsstärke.



Der Level wird durch Erfahrungspunkte berechnet. Bei einem Aufstieg wird dieser Wert grün dargestellt.

Angriffswerte geben die erzielbaren Schadenspunkte beim Umgang mit Nah- und Fernkampfwaffen an.

Immunität gegenüber den elementaren Grundzaubern und Giftsorten wird in Prozenten angegeben.



DIE CHARAKTERENTWICKLUNG

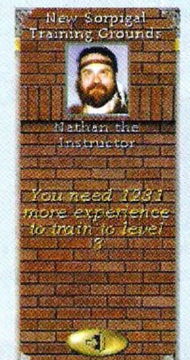
Zu Beginn des Spiels stellt *Might & Magic 6* unterschiedliche Charakterklassen zur Verfügung. Bestimmte Attributswerte werden vorausgesetzt, damit ein Abenteurer zum Krieger, Paladin, Zauberer, Druiden oder Kleriker werden kann. Zum Beispiel benötigt ein Kleriker eine sehr starke Persönlichkeit, weil er aus dieser Fähigkeit seine magische Energie zieht – ein Zauberer gewinnt diese Kraft hingegen aus seinem Intellekt. Diese Attribute können nur am Anfang festgelegt und modifiziert werden. Im Laufe des Spiels gibt es allerdings noch die Möglichkeit, diese Werte durch magische Gegenstände aufzubessern. *Might & Magic 6* gestattet dem Spieler aber auch die Entwicklung von Mischklassen. So kann ein Zauberer selbstverständlich auch lernen, mit dem Schwert umzugehen, allerdings wird er dann seine Studien der Wissenschaften vernachlässigen müssen. Eine Truppe von Spezialisten ist daher langfristig auf alle Fälle sinnvoll.

Krieger

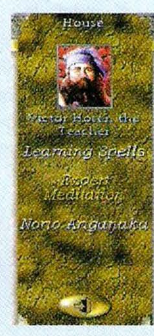
Der Krieger sollte sich ausschließlich auf Waffen, Rüstungen und Schilde konzentrieren. Sonstige Fähigkeiten wie das Identifizieren von Objekten und das Entschärfen von Fallen gibt es auch in Form von Zaubersprüchen und können von den Magiern, die man immer in seiner Truppe haben sollte, ausgeführt werden.

Magier

Der Magier steigt über das gleiche System auf wie der Krieger, der einzige Unterschied liegt in der Beschaffung neuer Zaubersprüche. Das geschieht über Lehrbücher, die man entweder findet oder in einigen Geschäften käuflich erwerben kann. Es empfiehlt sich, den Focus auf nur eine oder maximal zwei Spruchschulen zu legen, um sicherzustellen, daß man in diesen den Grad „Master" erreichen kann. Der Wirkungsgrad aller Sprüche steigt in diesem Fall überproportional an, unabhängig davon, ob es sich um einen defensiven oder einen offensiven Zauber handelt.



Im Kampf gegen Monster sammelt die gesamte Truppe Erfahrungspunkte, die für den Aufstieg in eine höhere Stufe notwendig sind. Um diese dann endgültig zu erreichen, muß man sich in einem Trainingszentrum, das in jeder Stadt vorhanden ist, ausbilden lassen. Das kostet ein paar Goldstücke, bringt aber mehr Lebenspunkte, und die Zauber-Energie steigt.



Um eine neue Fertigkeit zu erlernen, muß man sich einer Gilde anschließen. Hier kann nun gegen einen „geringen Unkostenbeitrag" das Grundwissen eines Charakters aufpoliert werden.

Die erworbenen Fertigkeiten lassen sich im Laufe des Spiels weiter ausbauen. Beim Stufenaufstieg können Punkte beispielsweise in den Umgang mit dem Schwert oder mit dem Schild investiert werden. Pro Punkt verbessern sich dadurch einzelne Werte wie Treffergenauigkeit und Rüstungsklasse.

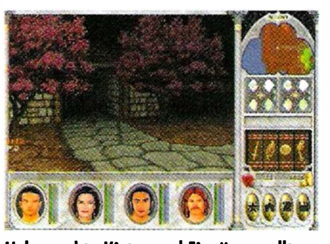


Als Experte einer Schule kann mit einer Fertigkeit wesentlich besser umgegangen werden. Diese spezielle Ausbildung kann man mit dem Erreichen der vierten Stufe innerhalb einer Fertigkeit erwerben. Dadurch verdoppeln sich zum Beispiel Schadenspunkte, oder Lebensenergie wird schneller aufgebaut. Ab Stufe 12 kann schließlich der Master-Level erreicht werden, der noch einmal einige Boni mit sich bringt.

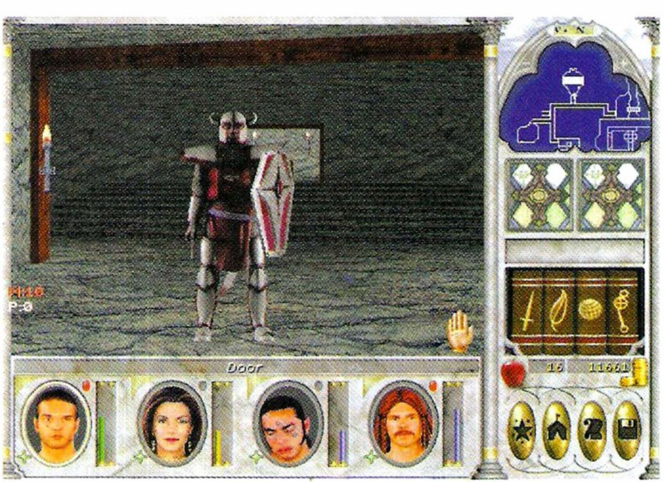
punkten näher. Auf diese Weise wird dem virtuellen Land Enroth sehr viel Leben eingehaucht – man stellt sich mit seiner Truppe nicht von Beginn an gegen die dunklen Mächte, sondern kümmert sich vorwiegend um seine eigenen Angelegenheiten. Was kümmert hungrige Abenteurer eine angeblich bösartige Sekte, wenn in der Kasse nicht mehr genügend Goldstücke für eine warme Mahlzeit sind? Diese innere Einstellung macht sich schon nach ein paar Stunden breit und bestimmt eigentlich das gesamte Spiel.

Apropos Spielzeit: Die Größenverhältnisse lassen sich kaum in Worte kleiden, New World Computing spricht von mehr als 1.500 Quadratkilometern, das entspricht – nur um es zu verdeutlichen – einer Fläche von ungefähr 40 Kilometern Breite und 40 Kilometern Länge. Nach persönlicher Einschätzung der Programmierer sollte man deshalb mit mehr als 150 Stunden reiner Spieldauer rechnen – und das ist vermutlich noch untertrieben. Ein Beispiel: Das Spiel beginnt wie bereits erwähnt in New Scorpigal, einer Stadt mit knapp 20 unterschiedlichen Kneipen, Geschäften, Tempeln und Gilden. Um sich hier zurechtzufinden, sollte man ungefähr vier Stunden veranschlagen, dann kennt man die Probleme der Bevölkerung und hat ein paar Aufträge angenommen. Im ersten Dungeon trifft man auf zehn verschiedene Monstertypen, hier sollte man mit vier Stunden auskommen. Die Heldentruppe macht Fortschritte und verbessert ihre Fähigkeiten und natürlich die Ausrüstung. Jetzt kann man schon die nähere Umgebung unter die Lupe nehmen und trifft auf zahlreiche Truppen der Goblins, der fanatischen Sektenanhänger und Zauberergilden. Um alles unter Kontrolle zu bringen, kann man noch einmal fünf Stunden veranschlagen, dann geht's ab in die Kellergewölbe der Burg Goblinwatch, die auch mit vier Stunden zu Buche schlägt. Das ergibt gute 17 Stunden für die erste Location, dann kann per Schiff, Kut-





Unbewachte Kisten und Eingänge sollte man mit Skepsis betrachten.



Zu Beginn kämpft man noch gegen kleine Spinnen und Fledermäuse, das ändert sich schnell. Hier sieht sich die Heldencrew schon mit einem dunklen Ritter konfrontiert.

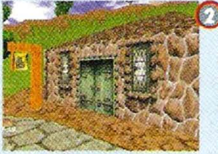


EIN RUNDGANG UM CASTLE IRONFIST

Die Heldengruppe steht vor den Toren von Castle Ironfist und schaut zum Fuß des Berges, wo sich eine kleine Siedlung gebildet hat. Hier findet man einige Händler, Ausbilder und natürlich eine dicht am Hafen gelegene Spelunke...



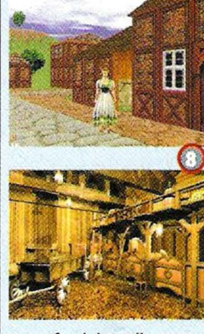
Im Hafen liegt ein Segelschiff, das in zwei Tagen nach New Scorpigal auslaufen wird.



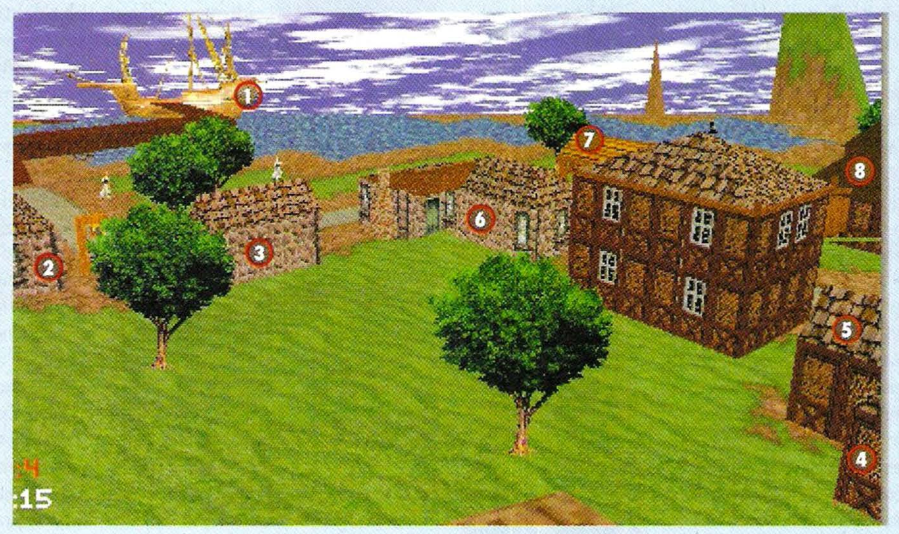
In der Kneipe „The King's Crown" kann man sich erholen oder Gerüchte aufschnappen.



Einige Häuser stehen leer oder beherbergen Privatpersonen, die aber sehr gerne schwatzen.



Der Pferdehändler „Royal Lines" bietet eine Mitreisegelegenheit nach Bootleg Bay an. Diese Art der Fortbewegung ist günstiger als mit dem Schiff.





Einige Händler sind ganz versessen auf seltene Gegenstände und bieten lukrative Belohnungen, wenn man einen für sie aus einem Dungeon birgt.



In der „Metalweave Armory" können Rüstungen und Schilde gekauft werden.



In der Waffenschmiede „The Eagle's Eye" werden hauptsächlich Bögen angeboten.





Ist man Mitglied der Berserker-Gilde, so kann man hier neue Fähigkeiten erwerben.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Might & Magic 6	88%
DSA 3	85%
Fallout	80%
Stonekeep	80%
Dark Sun	70%

Might & Magic 6 setzt sich aufgrund der enormen Spieltiefe noch vor *DSA 3: Schatten über Riva*. Wenige Patzer im Gameplay, die nur mäßig aufregende Grafik und die teilweise überdimensionierten Schlachten verhindern eine noch höhere Wertung. Vergleiche mit *Lands of Lore 2* sind nur oberflächlich betrachtet sinnvoll, da es sich bei Westwoods Fantasy-Epos eher um ein Action-Adventure handelt. *Might & Magic 6* ist hingegen ein klassisches Rollenspiel mit traditioneller Charakterentwicklung und jeder Menge Attributs- und Fähigkeitswerten.

sche oder auf Schusters Rappen der nächste Landstrich unsicher gemacht werden.

Gelungene 3D-Engine

Gesteuert wird die Gruppe – wie in den Vorgängern – immer noch über die Cursortasten, allerdings bewegt man sich nicht mehr schrittweise, sondern mit Hilfe einer relativ gelungenen 3D-Engine flüssig über die Landschaft. Das gilt zumindest ab einem Pentium 133. Wer noch über einen Pentium 90 verfügt, muß auf die Option zurückgreifen, Schritt für Schritt durch Enroth zu ziehen, und kann sich nur in 16 Stufen drehen.
Wer aufgrund der 3D-Engine befürchtet, daß *Might & Magic 6* zum Actionspiel degradiert wurde, liegt zum Glück falsch. Durch das Betätigen der Taste „Enter" kann in einen rundenbasierten Modus umgeschaltet werden, der sehr viel mehr Übersicht bietet und Gelegenheit gibt, über die gegebene Situation kurz nachzudenken. Das wird vor allem dann erforderlich, wenn man riesigen Feindarmeen gegenübersteht – denn in diesem Fall stellen selbst kleine Spinnenwesen durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit ernstzunehmende Gegner dar. Armeen ist ein gutes Stichwort. In dieser Beziehung hat New World Computing den Bogen teilweise etwas überspannt. Gegen zehn Monster gleichzeitig zu kämpfen, kann noch einen gewissen Reiz ausüben. Steht man allerdings auf einem Schlachtfeld mit mehr als 60 Gegenspielern, so wird es langsam ungemütlich und nervig – knapp 30 Minuten damit zu verbringen, Feuerbälle durch die Gegend zu schleudern und mit dem Schwert herumzufuchteln, kann an die Substanz gehen.
Das Magiesystem bedient sich verschiedener Spruchschulen, die in Elemente eingeteilt sind. „Fire Magic" stellt beispielsweise offensive Zauber wie Fireball und Flame Bolt zur Verfügung, „Body Magic" ist hingegen eher defensiv und beschäftigt sich mit Heil- und Genesungszaubern. Sobald ein Magier den Rang „Expert" in einer Schule erreicht hat, verändert sich die Wirkungsweise verschiedener Sprüche. Bestes Beispiel ist hierfür „Bless", das die Treffergenauigkeit der Charaktere erhöht. Als Anfänger muß jeder Held einzeln verzaubert werden, als Experte wirkt der Spruch auf die ganze Gruppe. Bei einem temporären Zauber wie „Gift widerstehen" verlängert sich die Dauer, bei Angriffssprüchen erhöhen sich die maximal erzielbaren Schadenspunkte.
Sowohl Magie- als auch Kampfsystem können jeweils Bestnoten für sich verbuchen. Es gibt keine logischen Fehler, alles wird lupenrein und leicht nachvollziehbar berech-



COMPUTEC Verlag
„It's your time!"
Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS wirbt, erhält als Dankeschön diese kultige, streng limitierte „TOMB RAIDER II"-Uhr!
TOMB RAIDER II
EIDOS
IHRE VORTEILE IM ABO:
• Kompetente Spieletests verraten Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind.
• Geniale 48 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen in jeder Ausgabe.
• Das Extra: CD-ROM Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.
• Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag.
JA, ich möchte:
❐ das PC GAMES-Abo mit CD-ROM (DM 114,-/Jahr (= 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)
❐ das PC GAMES PLUS-Abo mit CD-ROM (DM 204,-/Jahr (= 17,-/Ausg.); Ausland 228,-/Jahr; ÖS 1435,-/Jahr)
Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Aborechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Die Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr.: 1142) geht an folgende Adresse: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
Datum 1. Unterschrift
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH &Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.
Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)
Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Konto-Nr.
BLZ
B344
❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg



TESTCENTER MIGHT & MAGIC 6

GAMEPLAY

Vorhandene Rassen:
1 (Mensch)

Vorhandene Klassen:
Krieger, Paladin, Zauberer, Kleriker, Druide, Bogenschütze

Anzahl der Charaktere:
4 (+ 2 Computercharaktere)

Anzahl der Zaubersprüche:
Mehr als 90, aufgeteilt in neun Schulen

Anzahl der Fertigkeiten:
Mehr als 30, aufgeteilt in Waffen-, Rüstungs- und sonstige Fertigkeiten

Speichermöglichkeiten:
Überall speicherbar, Autosave-Funktion

SOUND

Soundeffekte sind in Might & Magic 6 spärlich gesät, machen aber einen gelungenen Eindruck.

Musik im Audio-Format:
Anzahl der Musikstücke: 10

Dolby Surround
Keine Unterstützung

3D-Positional-Sound
Keine Unterstützung

INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM

Ladezeiten mit 170 MB
Ausreichend

Ladezeiten mit 280 MB
Ausreichend

Ladezeiten mit 400 MB
Befriedigend

DIE GRAFIK

Might & Magic 6 bietet nur drei Möglichkeiten, die Grafik der Leistung des Rechners anzupassen. Das geht allerdings so weit, daß man auf einem Pentium 90 mit schrittweiser Fortbewegung vorliebnehmen muß. Man steht vor der Wahl: schöne Grafik oder flüssiges Gameplay. Eine schwierige Entscheidung.





In höchster Detailstufe sieht Might & Magic natürlich am besten aus.

Eine Stufe tiefer verschwindet die schöne Farbabstufung im Himmel.



Die niedrigste Stufe: Alle Objekte verpixeln nun sehr grob.

DIE PERFORMANCE

Wie schon bereits im Hauptartikel erwähnt, werden 3D-Grafikkarten von *Might & Magic 6* schlicht ignoriert. Aus diesem Grund waren auf unseren Testrechnern auch keine Messungen möglich, und die reine Software-Version schlägt in Bezug auf die Geschwindigkeit ausnahmsweise mit 100% Leistung zu Buche.

Alle Rechner verfügten über 32 MB RAM und eine Karte mit Riva 128-Chipsatz. Mit einem Pentium 200 ist *Might & Magic 6* sehr flüssig spielbar.

Grafikkarten

Voodoo 2*	Voodoo*	Riva 128*	Rendition 2200*	Ati Rage Pro*	Power VR*	Software
-	-	-	-	-	-	100

Prozessoren

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200	Pentium 300
50	70	80	100

* keine Unterstützung von 3D-Grafikkarten

DIE MOTIVATIONSKURVE

Might & Magic 6 wird von Einsteigern nicht unter 100 Stunden zu lösen sein. Allerdings sind vor allem die letzten Abschnitte zum Haareraufen, weil man teilweise nicht mehr durchblickt, was man noch genau erledigen muß, um zum Ziel zu kommen.



net, und durch die herausragenden Möglichkeiten, die Charaktere sorgsam und in aller Ruhe aufziehen zu können, läßt die Motivation auch nach längerer Spielzeit nicht nach. Für Frustration sorgt ab und zu nur das unlineare Gameplay, weil man zwangsläufig in Gegenden vorstößt, in denen die Widersacher einfach noch eine Nummer zu groß sind. In solchen Fällen hilft nur die Flucht oder der Griff zu einem älteren Spielstand.

Kein Direct3D

In einer Zeit, in der mit technologischen Fachbegriffen wie „Alpha-Blending" oder „Mip-Mapping" geradezu inflationär umgegangen wird, gehört die Unterstützung von 3D-Grafikkarten fast schon zum guten Ton. Daß Rollenspiele in diesem Bereich immer noch hinterherhinken, beweist *Might & Magic 6* nur allzu deutlich: Allen gegenwärtigen Trends zum Trotz werden die Möglichkeiten der verschiedenen Chipsätze völlig ignoriert, und selbst eine Unterstützung sucht man vergeblich.
Es ist natürlich müßig, über die Gründe für diese Entscheidung zu diskutieren, denn ohne offizielle Stellungnahme lassen sich ohnehin nur Vermutungen anstellen. *Lands of Lore 2* hatte aber mit ähnlichen Problemen zu kämpfen, und Westwood schaffte es auch, über einen Patch die Anzahl der Texturen zu minimieren und dadurch die Unterstützung von Direct3D zu ermöglichen.
Es stellt sich allerdings die Frage, ob New World Computing bereit ist, einen ähnlichen Weg einzuschlagen und noch einmal wertvolle Zeit in ein Produkt zu investieren, das eigentlich schon fertiggestellt ist und fast völlig bugfrei läuft.
Während unserer Testphase stürzte *Might & Magic 6* nur ab, wenn der Speicher der Grafikkarte gnadenlos mit Datenpaketen überfrachtet wurde. Dieser Fehler läßt sich aber durch einen Neustart des Rechners und das Einladen des letzten Spielstandes schnell beheben. Um nicht ständig manuell speichern zu müssen, wird daher eine Autosave-Funktion angeboten. Und wie gesagt: Dieser Bug tritt wirklich sehr selten auf und stört kaum den Spielfluß. Ein weiterer Schönheitsfehler macht sich beim Abspeichern bemerkbar: Hat man mehr





Je weiter man in das Spiel vorstößt, umso abgefahrener werden die Monster und Widersacher. Deshalb macht Might & Magic 6 auch dauerhaft sehr viel Spaß.



Bei der Charakterauswahl hat man die Möglichkeit, 50 Bonuspunkte zu verteilen. Damit sollte man sorgsam umgehen, Attributswerte lassen sich nicht steigern.

als 40 Spielstände angelegt, so verabschiedet sich das Programm mit einer obskuren Fehlermeldung. Auch dieses Problem läßt sich natürlich leicht umgehen, indem man rechtzeitig wieder von vorne anfängt. *Might & Magic 6* ist in Anbetracht seiner gigantischen Größe und enorm hohen Spielzeit aber erstaunlich bugfrei – eine erfreuliche Tatsache, wenn man Vergleiche zu anderen Produkten der jüngsten Vergangenheit zieht. Doch kommen wir zurück zu weniger erfreulichen Dingen, kommen wir zurück zur Grafik. Hohe Schwankungen machen sich vor allem bei der Qualität der Monster und Gegenspieler bemerkbar. Zum Beispiel wirken die Goblins wie harmlose Frösche in Zwergengestalt, die Story vom unbarmherzigen Kriegervolk, die von vielen Einwohnern Enroths verbreitet wird, kauft man ihnen einfach nicht ab. Einen ansprechenderen Eindruck hinterlassen alle menschlichen Personen, Skelette und Echsenwesen – sie wurden aufwendiger gestaltet und wirken klarer in ihrem Erscheinungsbild.

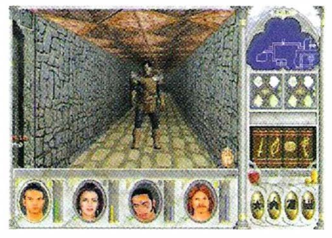
Die Landschaft bietet da schon wesentlich mehr. Gebäude gibt es in zahlreichen Variationen, Größen und Strukturen – zusammen mit den unterschiedlichen Texturen entsteht auf diese Weise der Eindruck, daß die Stadt auf natürliche Art und Weise gewachsen ist. Bestes Beispiel dafür ist Castle Ironfist. Die monumentale Burg wurde auf dem Gipfel eines Berges gebaut, an dessen Fuß sich eine kleine Siedlung gebildet hat. In der Nähe des Hafens findet man düstere Spelunken und im Zentrum diverse Händler – das Gefühl, eine lebendige Stadt vorzufinden, wird verstärkt, wenn man seinen Blick von einem höheren Ausgangspunkt aus – wie zum Beispiel einem Wachturm der Burg – über die Umgebung schweifen läßt. Gestört wird diese Illusion nur durch die schwachbrüstige Grafik-Engine, die oftmals Probleme mit dem Bildaufbau hat. Selbst bei höchster Detailstufe tauchen beispielsweise im Hafen liegende Schiffe urplötzlich aus dem Nichts auf. Dieses unschöne Verhalten macht sich natürlich nur bemerkbar, wenn man sich über der Erdoberfläche und außerhalb von Gebäuden befindet. In einem Dungeon oder Tempel läßt sich das Problem leichter durch geschickt plazierte Wände kaschieren. Aufgrund des herausragenden Landschaftsdesigns wird dieser Schwachpunkt leidgeprüfte Fantasyfans kaum beeindrucken, wurde in der Vergangenheit doch in keinem Spiel des Genres wirklich opulente Grafik geboten.

STATEMENT

Seit fünf Jahren wartet die eingeschworene Rollenspielgemeinde auf einen würdigen Nachfolger für Klassiker wie *Wizardry 7* oder *Might & Magic 5* – für viele wird deshalb mit *Might & Magic 6* ein kleiner Traum wahr: Weg von leicht verdaulicher Fantasykost, zurück zum komplexen Charakteraufbau mit Attributs- und Fähigkeitswerten. Doch New World Computing hat noch mehr zu bieten, denn das unlineare Gameplay funktioniert in diesem Spiel so hervorragend, daß eine eigene kleine Welt entsteht, in die man für viele Tage und Wochen abtauchen kann – wenn man ein wenig Phantasie beweist und Abstriche bei der grafischen Präsentation machen kann. Aber das war für echte Rollenspieler wohl noch nie ein großes Problem.



Die meisten Puzzles beziehen sich auf das Umlegen von Schaltern.

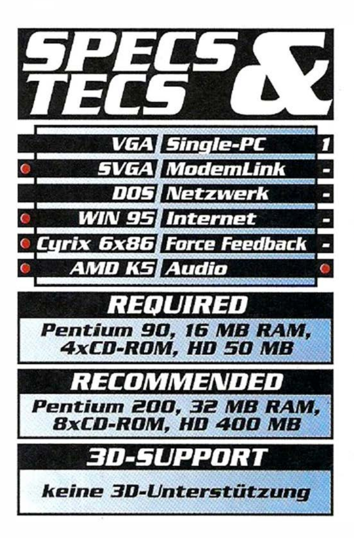


Im Versteck der Diebe trifft man auf hartnäckige Gegner.

Text- statt Sprachausgabe

Die Soundeffekte beschränken sich auf wesentliche Elemente, untermalen Kämpfe aber dennoch mit einer gelungenen Geräuschkulisse. Musikstücke werden nur ab und zu eingestreut und nach einiger Zeit wieder sanft ausgeblendet. Über Sprachausgabe verfügen lediglich die Hauptcharaktere, die mit etwas eintönigem „Aha" und „Oho" bestimmte Aktionen des Spielers bestätigen. Alle Aufträge werden per Textausgabe erteilt, auch die Story wird auf diese Art und Weise vorangetrieben. Spektakuläre Zwischensequenzen darf man – bis auf das tolle Intro – also nicht erwarten. Über die deutsche Version konnten wir uns noch kein Urteil bilden, zum Test lag uns nur die englische Originalfassung vor. Um drohenden Unkenrufen vorzubeugen: *Might & Magic 6* wird natürlich nicht zensiert, die deutsche und die englische Version werden absolut inhaltsgleich sein.

Oliver Menne



RANKING

Rollenspiel	
Grafik	64%
Sound	72%
Handling	78%
Multiplayer	- %
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	3DO
Preis	ca. DM 80,-



Automobile Verfolgungsjagden auf der Gegenfahrbahn, tropisch temperierte Hallen mit einem Hang zu hautnahen Besuchererlebnissen, protzige Messestände ohne jeglichen Überblick, eigenwillige Busverkehre auf dem Messegelände, stramme Fußmärsche bei vorsommerlichen 5°C (im Schatten), Standparties mit feuchtfröhlichem Ausgang. Sie haben es erraten, die CeBIT stand auf dem redakteurlichen Terminkalender.

CeBIT-Zusammenfassung

Trendbarometer

Es war kaum zu übersehen, daß das Messeangebot an Hardwareprodukten deutlich Richtung Windows 98 schielte. Ob dies nun die Modethemen USB (Universal Serial Bus), DVD (Digital Versatile Disk) oder AGP (Accelerated Graphics Port) waren oder Trends wie schnurlose Infrarot-Geräte, 3D-Sound sowie 3D-Grafikbeschleuniger. Die betriebssystemseitige Unterstützung löst offensichtlich ein emsiges Treiben in den Entwicklerlabors der Hardware-Hersteller aus. Der offizielle Release-Termin von Windows 98 in den USA ist für den 27. Juni bestätigt worden – die deutsche Fassung wird also spätestens im Juli erscheinen. DirectX6 (für Windows 95 und Win98) ist ebenfalls für Juli anvisiert, wird aber nicht als Bestandteil von Win98 ausgeliefert. Das terminliche Vorrücken wird dabei das Verschieben einiger geplanter Features nach sich ziehen. Die Schnittstellen DirectDraw und Direct3D sollen aber auf jeden Fall verbessert werden. So soll D3D neben neuen Qualitäts-Merkmalen auch kompakter gestrickt sein, was für eine erhöhte Performance bei bestehenden DX5-Spielen spricht.

Hardware-Folgen

Da liegt es nahe, daß spätestens ab Herbst eine große Flut an neuen Produkten hereinschneit, die von den Segnungen der neuen Windows-Oberfläche fleißig Gebrauch machen. Gerade im USB-Segment ergeben sich für Spielehardware-Entwickler enorme Möglichkeiten, um den Spaß am Zocken noch wesentlich zu verbessern. Konfusion herrscht jedoch im Grafikkarten-Markt. Die Vielzahl an neuen Chips stürzt den unbedarften Kunden in arge Verwirrung und läßt Raum für zahlreiche Spekulationen. DVD-Laufwerke waren ebenfalls an vielen Messeständen präsent und sind nun schon in der zweiten Generation angelangt. Man darf trotzdem bezweifeln, daß sich die Lücke zwischen hard- und softwareseitiger Entwicklung 1998 schließen wird.

Spielerische Erkenntnisse

Wie bei fast allen Hardware-Entwicklungen heißt es erst einmal Ruhe bewahren. Ob dieses Jahr wirklich AGP-Spiele in großen Massen erscheinen, ist mehr als fraglich. Und sollten die AGP-Versionen so konstruiert sein wie in *G-Police* oder *Incoming*, kann man den AGP-Slot zumindest in diesem Jahr zum zusätzlichen PCI-Steckplatz degradieren. Die stärkere Verbreitung von AGP-Karten wird Spieleentwickler zumindest einen höheren Anreiz geben, ihre Lieblinge in Zukunft mit aufwendigeren Texturen zu tapezieren. Demgegenüber dürften USB-Sticks wirklich noch 1998 ein Renner werden. Wer einen USB-fähigen Rechner sein eigen nennt und auf Joystick-Suche ist, wird auf jeden Fall seinen Spielespaß haben.

Thilo Bayer

DIE CEBIT IM ÜBERBLICK:

Voodoo²

Hexenzauber²

Der Frühling wird mit einer Vielzahl von neuen Grafik-Chips und -Karten eingeleitet. Den Zustand der Newsmeldung hat lediglich der Voodoo²-Chip überschritten, wie unsere Tests in PCG 5/98 eindrucksvoll gezeigt haben.

Voodoo²-Platinen waren neben i740-Karten absolute Spitzenreiter in der Präsenzstatistik der CeBIT-Hallen 8 und 9.

Anbieterdschungel

Als einziger Großanbieter setzt *Diamond* (08151-266-0) mit der *Monster 3D II X100* vorerst auf eine 8 MB-Lösung, die 12 MB-Variante (*X200*) ist aber schon angekündigt und wird noch im ersten Halbjahr ausgeliefert. Neben der Monster II konnten Messebesucher auch schon die *HISCORE² 3D* von *miroMEDIA* (01805-225450) in Augenschein nehmen. *Guillemot* (0211-33800-0) demonstrierte die Leistungsfähigkeit von Voodoo² anhand der *Maxi Gamer 3D²* mit 12 MB Speicher – ein Test der ca. 450,- Mark günstigen Karte folgt in der nächsten PCG. Die *3D Blaster Voodoo²* von *Creative Labs* (089-9579081) nahm die Hardware-Redaktion schon in der letzten Ausgabe unter die Lupe. Mittlerweile wurde das Spielebundle für die 8 MB-Version bekanntgegeben: *Incoming*, *G-Police*, *Ultimate Race Pro* und *Actua Soccer* versüßen das Voodoo-Leben der mit 500,- Mark angesetzten Beschleunigerkarte. Der Clou bei der Sache: Auch die Käufer der 12 MB-Version kommen für den Preis von 600,- Mark von nun an in den Genuß der Spielebeilagen.



Hier sehen Sie den Aufsteck-Sockel für das SLI-Kabel.

Vorder-und Rückseite der Guillemot-Platine sind mit RAMs bepflastert.

Wer schon eine Karte ohne Games eingekauft hat, ruft einfach unter der obigen Servicenummer an und bekommt die Software durch einen Kaufnachweis nach-träglich zugeschickt.

Hexengefolge

Aus dem dicken Platinen-Portfolio von *STB Systems* (**www.stb.com**) ragt die 8 MB (499,- Mark) und 12 MB (650,- Mark) dimensionierte *Black Magic 3D* heraus. Spielebeilagen will der Grafikkarten-Spezialist nicht servieren, um die Preisgestaltung möglichst kundenfreundlich vornehmen zu können. *Orchid* (**www.orchid.com**) meldet sich mit dem V²-Renner *Righteous 3D II* auf dem Grafikkartenmarkt zurück. Weitere Konkurrenten um die Voodoo-Gunst sind unter anderem *Jazz Multimedia* (0241-4704116) mit der *Renegade 3D* sowie *Anubis* (06897-9088-0) mit der *Typhoon 3D Max II*. Gerade von der Renegade darf man einen preisbrecherischen Auftritt unter 500,- Mark für die 12 MB-Version erwarten. Das Gespräch mit *Quantum 3D* (**www.quantum3d.com**) hingegen zeigte, daß auch für echte Hardcore-Spieler noch Träume wahr werden können. Die Obsidian2-Reihe der High-End-Bastler umfaßt eine „normale" 12 MB-Version (*S-12*, 329 $), die gleiche Ausführung in AGP (*S-12 AGP*, 349 $) sowie ein Brett, das internes SLI betreibt (*X-16*, 549 $). Die AGP-Platine arbeitet im 1X-Modus und erlaubt damit den im Vergleich zum PCI-Bus schnelleren Transport von Polygon- und Texturdaten – das Auslagern von Texturen im PC-Systemspeicher beherrscht diese Konstruktion aber leider nicht. Das 16 MB dimensionierte X-16-Modell hat 8 MB Framebuffer und erreicht damit immerhin eine 3D-Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten.



Mit Hilfe dieses leckeren Donut-Gebäcks wurde die Bump Mapping-Fähigkeit von Voodoo² demonstriert.

Thilo Bayer ■

IM GESPRÄCH MIT 3DFX



Auf der CeBIT ergab sich die Möglichkeit, mit Darlene Kindler sowie Nick Pandher von 3Dfx beim Mittagessen zu plaudern. Trotz hoffnungslos überfüllter Restaurants und einem übelst gelaunten Kellner konnten wir einige interessante Neuigkeiten erfahren.

PCG: Direkt nach Auslieferung der ersten V²-Boards häuften sich die Meldungen über Kompatibilitätsprobleme mit Glide-optimierten Spielen. Gibt es für diese Bugs eine konkrete Fehlerquelle?

Nick Pandher: Die Probleme, die hauptsächlich bei älteren Glide-Spielen auftauchen, sind auf mehrere Ursachen zurückzuführen. Manche dieser Spiele laufen durch das Einbinden spezieller Umgebungsvariablen in der Autexec.bat, andere benötigen definitiv einen Patch. Wir arbeiten mit allen betroffenen Spieleherstellern eng zusammen und werden in Kürze auch ein Bugfix-Kit veröffentlichen, um die Installation der Settings für ältere Glide-Spiele zu automatisieren.

PCG: Bei Voodoo-Graphics-Platinen gab es Ende letzten Jahres zumindest in Europa massive Lieferengpässe. Erwarten Sie eine ähnliche Situation für den Voodoo²?

Darlene Kindler: Die starke Nachfrage nach V²-Chips bedingt momentan gewisse Lieferschwierigkeiten. Wir rechnen aber fest damit, daß sich die Situation im Mai entspannt, so daß eine ausreichende Zahl an V²-Boards für den Endkunden (auch in Europa) zur Verfügung stehen wird.

PCG: Die Wahl zwischen einer 8 und einer 12 MB-Voodoo²-Karte stellt unsere Leser vor Schwierigkeiten. Können Sie ihnen vielleicht mit einem Tip weiterhelfen?

Nick Pandher: Beide Speicherkonfigurationen greifen auf einen 4 MB großen Frame Buffer zurück und unterscheiden sich nur durch die Höhe des Texturspeichers (4 bzw. 8 MB). Da für die 3D-Auflösung der Frame Buffer relevant ist, sind also auch keine unterschiedlichen Auflösungen in Spielen zu erwarten. Da einige Spielehersteller jedoch Games mit 8 MB Texturen angekündigt haben (*Battle Zone*, *Unreal*, *Prey*), würde ich eine 12 MB-Karte empfehlen.

V² IM NETZ

Eine aktuelle Liste mit Infos über den Stand der Kompatibilitätsdinge findet der interessierte Anwender unter **http://www.op3dfx.com/frontscreen/041098/moodyv2.html** oder gleich direkt bei **http://www.3dfx.com/products/products/voodoo2.html**. Wer sich generell über Voodoo² informieren will, kann dies unter anderem bei **http://www.voodoo2.com**, **http://www.webfuture.com/voodoo2/main.htm** oder **http://www.3dfxcenter.com/main.html** tun. Auch der Hardware-Guru Thomas Papst widmet sich ausführlich dem heißen Hexen-Thema und beschäftigt sich dabei mit dem Übertakten, den SLI-Vorteilen sowie der CPU-Abhängigkeit von Voodoo² (**http://www.tomshardware.com**).



VOODOO² IM DOPPELPACK

Boards mit Voodoo²-Chipsatz besitzen neben der hohen Bildqualität und der flotten 3D-Performance noch einen weiteren Vorteil gegenüber herkömmlichen Beschleunigern: Per Scan Line Interleaving (SLI) können zwei gleichartig konstruierte V²-Platinen zur gemeinsamen Zeichenarbeit überredet werden. Das Teamwork dieser beiden Add-on-Karten bedeutet in der Praxis, daß ein Brett die geraden Linien zeichnet, während das andere sich um die ungeraden kümmert. SLI funktioniert laut 3Dfx nur mit Karten des gleichen Herstellers, die darüber hinaus noch mit identischen RAM-Bestückungen gesegnet sind. Daraus folgt, daß weder die Kombination einer 8- und einer 12 MB Karte noch das Zusammenschrauben von Voodoo1 und Voodoo² (momentan) funktioniert. Was bringt nun die Arbeitsteilung zweier V²-Monster in Ihrem Rechner? In der Theorie verdoppelt sich die Pixelfüllrate (also die Fähigkeit, eine bestimmte Anzahl Pixel pro Sekunde zu zeichnen) sowie der Framebuffer (4+4 MB) – als direkte Folge ergibt sich die Darstellungsfähigkeit von Spielen mit 1.024x768 Bildpunkten bei eingeschaltetem Z-Buffer. Der Texturspeicher verändert sich durch das Zusammenlegen jedoch nicht, da Textur-Tapeten weiterhin in beiden Platinen gleichzeitig bereitgehalten werden müssen. Wäre nun ein Spiel lediglich füllratenlimitiert, so könnte man durch SLI dramatische Performance-Zuwächse erreichen. Tatsächlich hängt der Geschwindigkeitsrausch beim Spielen aber auch zum großen Teil vom Hauptprozessor des Rechners ab, da gewisse Schritte in der 3D-Pipeline die CPU-Teilnahme voraussetzen. Und wenn diese zu langsam arbeitet, wartet der Grafikprozessor hilflos auf die Geometriedaten, statt die Rendermaschinerie anwerfen zu können.

Ein unscheinbares Kabel dient als Mittler zwischen den Karten.

Eine der Karten arbeitet als Video-Master, die andere wird als Slave eingestuft und kann kein eigenes Bild darstellen.

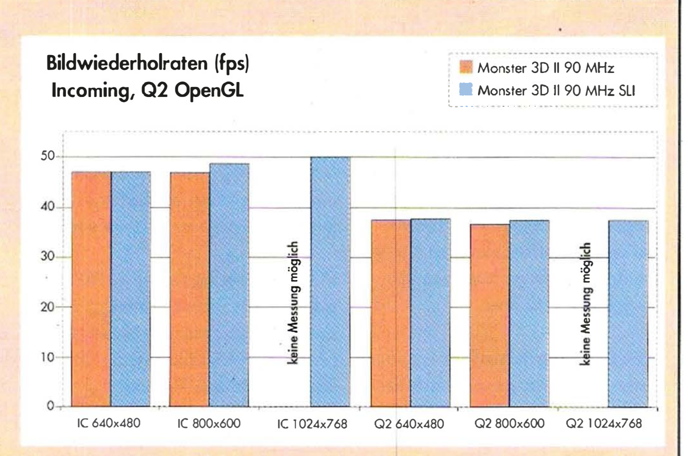
SLI in der Praxis

Um das SLI-Mysterium in der Praxis erproben zu können, bauten wir zwei Monster 3D II (90 MHz Takt) mit jeweils 8 MB RAM in unseren Testrechner. Dieser bestand aus einer P II-233 MHz CPU, 64 MB SDRAM, einer Elsa Winner 100/T2D sowie einer 4 GB IBM SCSI-Festplatte. Als Spiele-Benchmarks mußten die Spezialversionen von *Incoming* und *Forsaken*, die *Turok*-Demo (640x480 mit Glide, 800x600 mit Direct3D) sowie *Q2* OpenGL (massive1-Demo) von id Software herhalten. Die Ergebnisse sind dabei auf den ersten Blick sehr ernüchternd. Im direkten Vergleich zeigt sich eigentlich nur bei *Forsaken* eine echte Leistungssteigerung – und die ist eher akademisch, da die Frameraten des Single-Boards für jeden High-End-Piloten mehr als ausreichen. Bei allen anderen Spielen offenbart sich vielmehr, daß die CPU den limitierenden Faktor darstellt. Erst ab einem 333 MHz-Pentium II sind sichtbare Performancezuwächse möglich, wie erste Messungen auf einem Alternativsystem gezeigt haben. Interessanterweise stellt der Übergang auf 1.024x768 Bildpunkte kein Problem für den Voodoo-Doppelpack dar: Mit Ausnahme von *Forsaken* bleiben die Frameraten bei allen Auflösungsstufen absolut konstant. Der V² hat also genügend Reserven, um auch höhere Zeichenansprüche zu meistern. Der Einbruch bei *Turok* von 640x480 auf 800x600 läßt sich durch den Wechsel der 3D-Schnittstelle erklären – in der Demoversion ist der hochauflösendere Modus in Glide nicht anwählbar.

Fazit

Wer keinen High-End P II sein eigen nennt, braucht sich erst gar nicht mit dem Erwerb eines SLI-Systems auseinandersetzen – die 500,- Mark sollten besser in ein SCSI-System oder in System-RAM investiert werden. Die einzigen Vorteile eines V²-Powerpaketes liegen momentan im 1.024x768-Modus (sofern das Spiel diesen unterstützt) sowie in konstant hohen Frameraten, die fast unabhängig von der gewählten Auflösung erreicht werden. Auf der anderen Seite stehen hohe Anschaffungskosten, die Belegung eines weiteren PCI-Slots (sofern man nicht die Variante von Quantum 3D wählt) sowie horrende CPU-Voraussetzungen. Für 1998 gibt es deshalb wohl keine vernünftigen Einsatzgebiete eines SLI-Flitzers.

Diese Meldung gibt Aufschluß über das erfolgreiche Karten-Zusammenstöpseln.



Bildwiederholraten (fps) Forsaken, Turok

Monster 3D II 90 MHz / Monster 3D II 90 MHz SLI

FS 640x480 · FS 800x600 · FS 1040x768 (keine Messung möglich) · Turok 640x480 · Turok 800x600

Forsaken dankt den Einsatz zweier Hexenbretter mit einem meßbaren Frameraten-Zuwachs. Bei Turok bewegt sich aufgrund der starken CPU-Abhängigkeit herzlich wenig.

Bildwiederholraten (fps) Incoming, Q2 OpenGL

Monster 3D II 90 MHz / Monster 3D II 90 MHz SLI

IC 640x480 · IC 800x600 · IC 1024x768 (keine Messung möglich) · Q2 640x480 · Q2 800x600 · Q2 1024x768 (keine Messung möglich)

Incoming verzeichnet auf dem SLI-System mit steigender Auflösung sogar leichte Performancegewinne. Q2 läßt der Hardware-Doppelpack hingegen kalt.

Grafikkarten

Hexenjagd

Im Gerangel um neue Grafikkarten-Chips heißt es erst einmal Ruhe bewahren. Voodoo², Riva ZX und TNT, Matrox G200, VideoLogic PVRSG, Number Nine Silver Hammer und Intel740 heißen dabei die aussichtsreichsten 3D-Kandidaten für das Jahr 1998.

Neues Jahr, neues Grafikglück. Die CeBIT war für viele Chipentwickler und Grafikkarten-Bauer die willkommene Plattform, um ihre neuesten Produkte zu zeigen – ob an der offiziellen Stand-Theke oder in der schalldichten VIP-Lounge. Schon während der Messe überschlugen sich die News-Seiten im Internet mit Vorabberichten über sensationelle Begegnungen der dritten Grafik-Dimension. Das Wort vom „Voodoo²-Killer" machte die Runde und wurde nicht selten überstrapaziert. Da keiner der V²-Konkurrenten mit endgültiger Hard- oder Software präsentiert wurde, sollte Sachlichkeit das oberste Gebot sein. Endgültige Leistungstests werden zeigen, wie schnell und qualitativ hochwertig die neuen Bretter wirklich sind.

API-Update

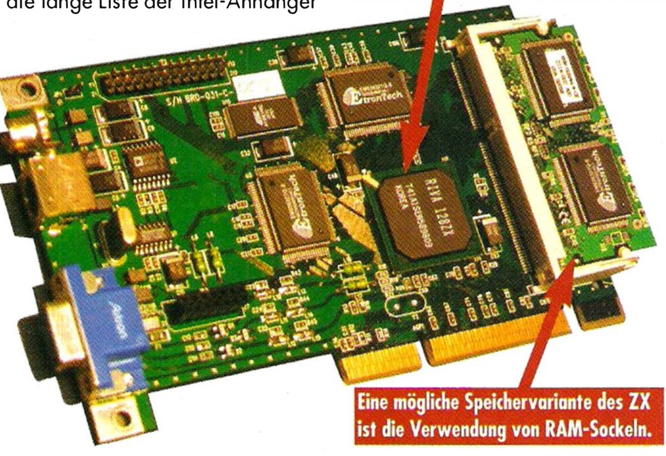
Entgegen ersten Informationen wird DirectX6 nach Angaben von Kevin Bachus – Produktmanager von DirectX – nun doch schon im Juli ´98 als separates Programm zur Verfügung stehen. DX6 wird für Windows 95 und 98 veröffentlicht und kann im Mai in einer Betaversion begutachtet werden. Von großem Interesse werden Features wie Bump Mapping (Darstellung realistischer Oberflächenstrukturen), Multi-Texturing (Tapezieren eines Polygons mit unterschiedlichen Texturen in einem Zyklus) oder Textur-Kompression sein. Einen Ausblick auf die API-Zukunft gibt die Internetseite **www.sgi.com/fahrenheit**, die sich mit dem Projekt Fahrenheit beschäftigt. Bei Fahrenheit handelt es sich um eine Kooperation zwischen Microsoft und Silicon Graphics, die die Zusammenlegung von Direct3D und OpenGL in den nächsten Jahren beinhaltet. Derweil wurden von Silicon Graphics die Spezifikationen für OpenGL Version 1.2 verabschiedet (**www.opengl.org**).

I740

Obwohl der Grafikchip von intel (siehe PCG 5/98) mit einer dicken Präsenz auf der CeBIT aufwarten konnte, waren nur wenige Boards wirklich in Spiele-Aktion zu sehen. Am Stand von *Guillemot* (0211-338000) konnte die *Maxi Gamer 2D/3D AGP* besichtigt werden, die ab Mai für 350,- Mark erhältlich sein wird. Highlights der Karte sind die AGP 2X-Fähigkeit im Execute-Mode, ein optimierter OpenGL-Treiber sowie die Vielzahl an DX6 ausgerichteten 3D-Features. *Diamond* (08151-266-0) setzt mit der *Stealth II G460* ebenfalls auf das neue AGP-Rennpferd von intel. Ab Ende April soll das Board mit 4 und 8 MB SGRAM im Handel verfügbar sein. *STB* Systems (**www.stb.com**) macht mit der *Lightspeed 740* im AGP-Bereich ernst. 10 Jahre Garantie sowie ein Speichersockel zum Aufrüsten auf 8 MB SGRAM sind die herausragenden Features der Powerplatine. Mit *Tekram* (02102-3028-00) steigt ein Mainboard-Spezialist in den intel-Ring. Ab Ende April wird die *3D Fire AGP 6000* mit 4/8 MB sowie optional mit TV-Out ausgeliefert – der Preis für die 8 MB-Version liegt bei 350,- Mark. *Hercules* (089-89890573) reiht sich ebenfalls in die lange Liste der intel-Anhänger ein und offeriert die *Terminator 2x/i* ab Mai mit 8 MB SGRAM. Selbst *Jazz Multimedia* (0241-470411 6) baut auf das AGP-Geschoß intel und wird das bekannte *Starfighter*-Board von Real3D vertreiben.

Riva-Reigen

Der Riva 128ZX (siehe PCG 5/98) war leider kaum ein Thema auf der CeBIT, obwohl viele Hersteller im Vorfeld mit einer Präsentation von Testboards gerechnet hatten. Neben einem 250 MHz RAMDAC und 8 MB Speicher



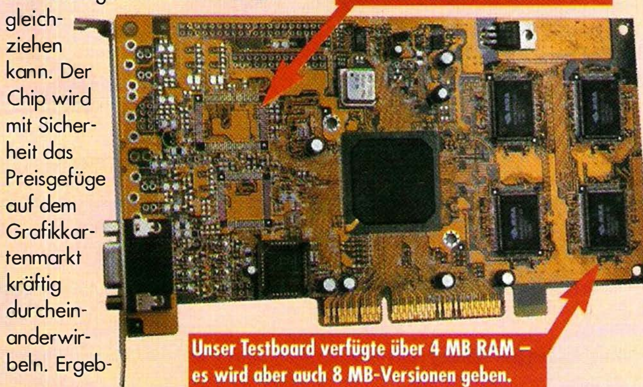
Der Riva ZX ist im Gegensatz zum normalen 128 immerhin AGP 2X-fähig.

Eine mögliche Speichervariante des ZX ist die Verwendung von RAM-Sockeln.

PREVIEW: INTEL740

Um erste praktische Eindrücke mit dem i740-Grafikchip sammeln zu können, schraubten wir ein AGP-Referenz-Board von Tekram (02102-3028-00) mit 4 MB SGRAM in den Testrechner. Obwohl die Treiber noch Beta-Natur waren und äußerst instabil liefen, konnten wir einige Benchmarks auf die intel-Platine loslassen. Der Final Reality gab der Karte grünes Licht für alle verwendeten 3D-Features – das Ergebnis lag mit 2,87 dabei knapp unterhalb üblicher Riva 128-Werte. *Forsaken* war zwar schön anzusehen, mit 30 fps aber enorm ruckelig. Mit *Incoming* hatte das Beschleunigerbrett die meisten qualitativen Probleme – dafür lag die Performance durch die erzielten 21,5 fps immerhin in Riva-Regionen.

Erstes Fazit: Der Chip zeigt gute Ansätze im Qualitätsbereich. Die ersten Performance-Messungen auf Beta-Basis lassen vermuten, daß der i740 durch gelungene Treiberentwicklungen mit dem Riva128 gleichziehen kann. Der Chip wird mit Sicherheit das Preisgefüge auf dem Grafikkartenmarkt kräftig durcheinanderwirbeln. Ergebnisse mit der nächsten Treiberversion reichen wir nach.



Hier sieht man mehrere Layout-Aussparungen für optionale Videofunktionen des i740.

Unser Testboard verfügte über 4 MB RAM – es wird aber auch 8 MB-Versionen geben.

wird der Chip auch in der Lage sein, AGP mit dem 2X Modus zu managen. Nichtsdestotrotz prasselten Newsmeldungen über den Nachfolger des ZX aus dem Internet-Äther: Riva TNT heißt das neue Wunderwerk (siehe Extrakasten). Am Stand von *miroMEDIA* (01805-225450) konnte man die *MAGIC Premium AGP* begutachten. Außerdem wurde die *Riva 128ZX* im Hinterzimmer vorgeführt – momentan stehen einer Markteinführung offensichtlich noch Treiberbasteleien im Weg. *Tekram* (02102-3028-00) nutzt die anstehende Veröffentlichung des ZX und bietet seine auf dem normalen Riva 128 basierende *3D Fire Pro AGP* 5000 für 229,- Mark an. Die ZX-Variante soll im Juli erscheinen und voraussichtlich 350,- Mark kosten. *STB* Systems **(www.stb.com)** verbaut den ZX zukünftig in die *Velocity 128* und bietet dabei – wie schon beim Vorgänger – optional TV-und Video-Funktionalitäten an.

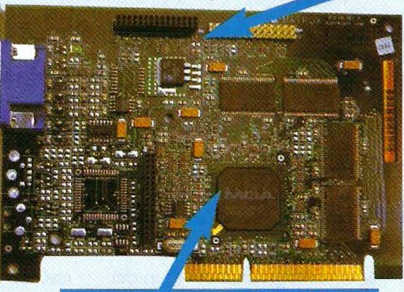
Grafische Alternativen

Genoa (02104-39877) meldet sich mit der *V-Raptor 3D* zurück. Die Rendition V2200-Karte wird alternativ mit 4/8 MB und in einer AGP/PCI-Version angeboten – Videofunktionen will man bei allen Platinen im Grundpaket integrieren. Einen Test der V-Raptor finden Sie in der nächsten PCG, wo wir die Karte durch unseren erprobten Benchmark-Parcours schicken werden. *Number Nine* (089-614491-0) will mit der Revolution 4-Reihe (Codename *Silver Hammer*) im 3D-Terrain wieder zur Konkurrenz aufschließen. Die AGP 2X-Karte hat einen internen RAMDAC von 250 MHz und wird mit unterschiedlichen Speicher-Konfigurationen ausgestattet. Im Bereich 3D-Features sind trilineares Filtering oder Anti-Aliasing hervorzuheben. Außerdem ist der Chip unter anderem mit einem Fließkomma-Setup ausgestattet, um die CPU von aufwendigen Rechenarbeiten zu entlasten. Da Number Nine ein Übernahmeangebot vom Grafik-Giganten S3 vorliegen hat, könnte der Chip auch für Dritthersteller zugänglich gemacht werden – und damit einen wesentlich höheren Verbreitungsgrad erreichen.

Thilo Bayer ■

TEST: MATROX PRODUCTIVA G100

Ab April wird Matrox den neuen G100 Chip in verschiedene Grafik-Produkte verbauen. Zum Test stand uns die Productiva G100 zur Verfügung, die mit 8 MB SDRAM und einem Kampfpreis von 249,- Mark erscheint. Das reine AGP-Board besticht durch seine hervorragenden 2D-Eigenschaften, die unter anderem Truecolor-Modi bis 1.600x1.200 bei 85 Hz ermöglichen – ein 230 MHz-RAMDAC macht's möglich. Unsere Messungen mit dem Business Winstone 98 bescheinigen der Karte sehr gute Leistungen, die sie mit an die Spitze der aktuellen 2D-Konkurrenz katapultieren. Durch entsprechende Sockel lassen sich darüber hinaus ein DVD-Modul oder ein Video-Ausgang nachträglich zustecken. Der 3D-Bereich ist für High-End-Zocker trotz neuer Features wie bilineares Filtering dagegen eher uninteressant und lediglich für einfache Spiele ausreichend. 35 fps bei *Forsaken* (leichte Transparenzfehler), 26 fps bei *Turok* (Probleme mit Explosionen) sowie 20 fps bei *Incoming* (heftige Darstellungsfehler) sind nicht schlecht, dürften Spieler aber nicht zufriedenstellen. Insgesamt ist der Productiva ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis zu bescheinigen – als 2D-Basis gibt es momentan wenig Alternativen.



Diverse Sockel erlauben das schrittweise Upgraden der Productiva.

Der G100 überzeugt im 2D-Bereich – für Spieler ist der 3D-Teil leider zu mager.

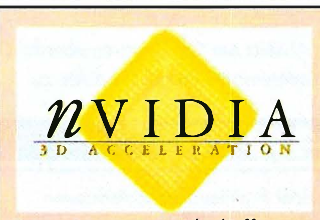
FACTS: POWERVR HIGHLANDER



Die Roadmap beim Grafikspezialisten VideoLogic sieht mehrere PowerVR-Produkte vor. Als erstes wird ein Kombi-Board realisiert, das noch in diesem Jahr durch ein reines Add-on-Brett verstärkt werden soll. Die Kompatibilität zu den 3D-Schnittstellen DirectDraw/Direct3D, OpenGL und PowerSGL ist dabei ein Garant für die (theoretisch) problemlose Lauffähigkeit von 3D-Spielen. Durch die Integration verschiedener Schritte der 3D-Pipeline in den Chip wird die CPU-Abhängigkeit im Vergleich zum Vorgängerchip NEC PCX2 stark reduziert.

- **Chiptyp:** 3D bzw. Kombi
- **AGP:** 2X Mode mit DIME
- **Interner Datenbus:** 64 Bit
- **RAMDAC:** 250 MHz
- **RAM:** bis zu 16 MB SDRAM
- **3D-Architektur:** FP-Setup, 24 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffer
- **3D-Features:** Anti-Aliasing, Anisotropisches Filtering, Bump Mapping
- **Pixelfüllrate (Theorie):** 120 MPixel/s
- **Polygondurchsatz (Theorie):** 1,2 MPolygone/s
- **Sonstiges:** OpenGL-Treiber
- **Verfügbarkeit:** ab August

FACTS: NVIDIA RIVA TNT

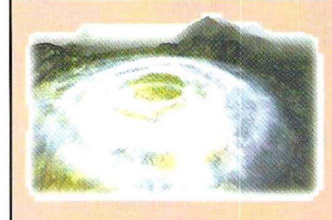


Seinen Namen trägt der hoffnungsvolle Kombi-Kandidat durch die TwiN Texel Render-Engine. Diese erlaubt dem Chip, pro Zyklus zwei Texturen auf ein Polygon zu tapezieren oder zwei Pixel zu zeichnen. Die daraus resultierenden theoretischen Leistungsmöglichkeiten liegen jenseits von Voodoo², verlangen aber auch eine entsprechend dicke CPU.



- **Chiptyp:** 2D/3D-Kombi-Chip
- **AGP:** 2X Mode mit DIME
- **Interner Datenbus:** 128 Bit
- **RAMDAC:** 250 MHz
- **RAM:** bis zu 16 MB SGRAM
- **3D-Architektur:** Triangle-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 24 Bit Z-Buffer, 8 Bit Stencil Buffer
- **3D-Features:** Anti-Aliasing, Anisotropisches Filtering, Bump Mapping, Multi-Texturing
- **Pixelfüllrate (Theorie):** 250 MPixel/s
- **Polygondurchsatz (Theorie):** 8 MPolygone/s
- **Sonstiges:** MPEG-2, OpenGL ICD
- **Verfügbarkeit:** Ende 1998

FACTS: MATROX MGA-G200



Den eigentlichen Matrox-Geheim-Favoriten für Spieler stellt mit Sicherheit der große Bruder des MGA-G100 dar (siehe Extrakasten: Test Matrox Productiva G100). Erste Test-



samples werden die Hardware-Redaktion voraussichtlich schon in wenigen Wochen erreichen. Die Fakten des G200 können Sie aus folgender Übersicht ersehen.

- **Chiptyp:** 2D/3D-Kombi-Chip
- **AGP:** 2X Mode mit DIME
- **Interner Datenbus:** 2x64 Bit
- **RAMDAC:** 230/250 MHz
- **RAM:** bis zu 16 MB SGRAM
- **3D-Architektur:** FP-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffer
- **3D-Features:** Trilineares Filtering, Anti-Aliasing, Multi-Texturing (in mehreren Zyklen)
- **Pixelfüllrate (Theorie):** 100 MPixel/s
- **Polygondurchsatz (Theorie):** 1,5 MPolygone/s
- **Sonstiges:** MPEG-2, OpenGL
- **Verfügbarkeit:** Juni/Juli
- **Kartenpreis:** ca. 550,- Mark

Spiele-Eingabegeräte

Kontrollgang

Die CeBIT-Messeleitung unternahm einige Anstrengungen, um Controller-Spezialisten auf die Ende August stattfindende CeBIT Home zu bugsieren. Glücklicherweise gingen ihr dabei mehrere heiße Eingabe-Kandidaten für Hardcore-Spieler durch die Lappen.

Die Hintergrundthemen in der Controller Abteilung waren der Universal Serial Bus (USB) sowie Infrarot-Werkzeuge für den normalen Kontroll-Alltag. Sobald Win98 ausgeliefert und einen bestimmten Verbreitungsgrad erreicht hat, werden massenhaft USB-Devices in die Läden gespült. Für Spieler bedeutet die neue Schnittstelle das Ende aller Joystick-Alpträume. Vorbei sind die Zeiten, in denen lediglich zwei Controller mit je zwei Achsen und zwei Knöpfen gleichzeitig betrieben werden konnten. Mit USB können mehrere Drückeberger bei voller Knopf-Funktionalität parallel in Betrieb genommen werden. Außerdem entfällt das lästige Anmelden im Controller-Setup, da die Spieleprügel beim Einstecken automatisch erkannt werden. Endgültig Geschichte sind wohl auch die Performance-Probleme, die mit einem FF Pro von Microsoft auftraten. Die höhere Datenbandbreite eines USB-Interfaces (bis zu 1,5 Mbit/s) gegenüber dem Standard-Gameport sollte eine ausreichende Spielwiese für Joystick-Abfragen gewährleisten.

Widerstandskraft

Obwohl im Vorfeld die Zeichen auf Force Feedback standen, konnten *Anubis* (06897-9088-0) leider kein Sample ihres FF-Lenkrades präsentieren. Immerhin wurde bekannt, daß es sich bei dem Lenker um das langerwartete *Force RS* von ACT Labs (**www.actlab.com**) handelt. Durch die reichlich metallhaltige Konstruktion sind auch stabile Seitenlagen in Haarnadelkurven kein Problem mehr. Bei *Genius* (02173-9743-0) gab man sich zukunftsorientiert und führte unter anderem den neuen *Digital F-23* aus der Flight 2000-Reihe im USB-Gewand vor. Wie der Guillemot-Stick bietet der F-23 eine dicke Knopfparade an, agiert dafür aber nur in Win95 oder einer DOS-Box. Im 3. Quartal beamt sich der *F-30* mit FF und Digitalgewand in die PC-Kaufhäuser. *Qtronix* (0211-304054) zeigte den *Orion 90V Pro*, außerdem denkt man über den Vertrieb des *Assassin 3D* (**www.fpgaming.com**) nach.



Das Attack von Thrustmaster ist das ideale Universal-Hilfsmittel für angehende PC-Piloten.



Mit den Elite Rudder Pedals von Thrustmaster kommt die intensive Beinarbeit am Schreibtisch ins Spiel.



Die FF-Lenksäule Force RS von ACT Labs/Anubis geht im Juni für knapp 300,- Mark an den Start.

Bitte ein CeBIT

Abseits der CeBIT waren ebenfalls interessante Prügel-Produkte zu entdecken. Mit zwei Controllern will Thrustmaster (08161-871093) seine Vorherrschaft in den Spiele-Lüften ausbauen. Das *Attack Throttle* (149,- Mark) ist dabei ein digitales Steuer-Gerät, das jeden analogen Standard-Knüppel programmierbar macht und zum digitalen Arbeiten konvertiert. Jeder Spielefinger steuert dabei einen Funktionsbutton, darüber hinaus kann der Daumen noch einen Umschalter betätigen. Der eigentliche Gashebel kennt vier generelle Zustände, die je nach Bewegung entsprechend einrasten. Wie schon der TM Rage ist der Schubregler auf eine Windows-Umgebung ausgelegt und läuft nicht unter reinem DOS. Die *Elite Rudder Pedals* (179,- Mark) agieren hingegen betriebssystemunabhängig und sind als Universalwerkzeug für Flugsimulationen konzipiert – Rennspiele können damit leider nicht bestritten werden. High-End-Piloten werden ihren Ruderspaß haben, auch wenn die Fußablagen einen Tick zu steil geraten sind.

Thilo Bayer

ROBOTER-KRALLE VON SAITEK

Saitek (089-54612710) plant eine Gamepad-Offensive, die bisherige Design- oder Funktionalitätsdimensionen sprengen wird. Der *Cyborg* existiert momentan zwar nur in einer handgeschnitzten Studie, läßt durch seine abgefahrene Konstruktion aber schon jetzt auf ein Drückeberger-Wunderwerk hoffen. Noch 1998 soll der Controller für 119,- Mark an den Start gehen und durch eine entsprechende Windows-Software voll programmierbar sein.



Ein analoger Mini-Stick erlaubt unter anderem Rundumsichten in Action-Games bei gleichzeitiger Benutzung des Digitalknüppels.

Hier sehen Sie einen der insgesamt zwölf Feuerknöpfe auf dem ergonomischen Metallic-Design.

Mit dem Trigger werden blitzschnelle Aktionen ausgelöst.

Die Innenseite der Gamepad-Kralle beherbergt zusätzliche Funktionsbuttons.

Das digitale Steuerkreuz lenkt die Bewegungen der Spielfigur.

Der Schubregler für Beschleunigungsaktionen ist kaum sichtbar an der Innenseite des Saitek-Cyborgs angebracht.

GUILLEMOT JET LEADER 3D


Spielekomfort pur: Die Handablage des Jet Leader ist höhenverstellbar.

Per Umschalter wird der Stick zu CH oder TM kompatibel.

Frisch von der CeBIT kommt das neue Flieger-As vom Spielehardware-Fetischisten Guillemot. Für den unglaublichen Preis von 70,- Mark ist der geschmeidig geschnitzte Stick mit acht programmierbaren Knöpfen (Win95), Throttle, Coolie-Hat, Digital-/Analog-Schalter sowie einer höhenverstellbaren Handablage bepflastert. Darüber hinaus krönt der Jet Leader seinen äußerst standsicheren Drückeberger-Auftritt mit Links-/Rechtsgreifer-Support und einer gelungenen Windows-Programmieroberfläche. Unter (reinem) DOS arbeitet das schwarze Spielemöbel wahlweise im TM- oder CH-Modus und kann manuell durch Achsenräder getrimmt werden. Rundflüge in *WC Prophecy* oder *F22 ADF* absolvierte der Pilotenanwärter trotz leichter Trägheitsmomente mit Bravour. Einzige Negativpunkte: Der Coolie-Hat steht auf wackeligen Beinen, und die Feuerknöpfe am Knüppel sind vergleichsweise schwergängig ausgefallen. Ein derartig bombastisches Preis-Leistungs-Verhältnis findet man selten.

Ausstattung	sehr gut
Software	gut
Technik	gut
Gesamturteil	**gut**

GUILLEMOT T-LEADER 3D



Das digitale Steuerkreuz ist für Sport- und Prügelspiele gedacht.

Der analoge Ministick erlaubt gefühlvolle Daumensteuerungen.

Der T-Leader (Preis: 70,- Mark) sieht wie das Arbeitswerkzeug von Batman aus und überrascht dabei durch sein Multifunktions-Design. Der Konsolen-Flattermann darf wahlweise als Analog- oder Digitalstick sowie als CH- und TM-kompatibler Spiele-Apparat drangsaliert werden. Damit das Zocken nicht zum Fingerhakeln ausartet, kann der T-Leader bequem auf zwei Arten gegriffen werden. Beim Digi-Daddeln erreicht der Kufen- oder Fußballcrack schnell erste Erfolgserlebnisse, die anderen Modi sind dagegen gewöhnungsbedürftig. Der Throttle-Schalter ist dabei etwas unglücklich gelöst, außerdem muß der Coolie-Hat auf die Funktionstasten gelegt werden. Der ansonsten gute Eindruck erhält durch die kurze Verbindungsleitung zum Gameport etwas Schlagseite.

Ausstattung	gut
ftware	gut
Technik	gut
Gesamturteil	**gut**

FANATEC C&C MISSION CONTROLLER


Das Kugellager ist leicht zu bedienen und leuchtet im Spielebetrieb.

Eine dritte Taste ist per Software frei programmierbar.

Endor (06021-840681) erweitert seine Fanatec-Controllerreihe um einen Trackball, der sich mit dem *C&C*-Logo schmücken darf. Gegenüber normalen Ball-Maschinen hat der knapp 100,- Mark teure MC dabei einen prächtigen Vorteil: Er verfügt über eine dritte Taste, die frei programmierbar ist und das untere Ende des Gehäuses ziert. Eher in die Fun-Kategorie gehört die leuchtende Wahrsager-Kugel, die sehr elegant zu bedienen ist. Grundsätzlich problematisch bleiben jedoch zwei Aspekte: Zum einen haben jahrelang mausverwöhnte Spieleartisten generelle Umschulungsprobleme, zum anderen sorgt der Links-/Rechtshänder-Kompromiß für leichte Ergonomieprobleme. So müßte die rechte Taste für Rechtshänder aus handformtechnischen Gründen eigentlich einige Zentimeter nach oben versetzt werden. Fazit: Trackball-Kenner werden den MC zu schätzen wissen, Mäusefänger sollten jedoch erst probehalten. Strategie-Vielspieler werden sicherlich ihren Spaß damit haben.

Ausstattung	befriedigend
Software	gut
Technik	gut
Gesamturteil	**gut**

VIDEO COMPUTER UNION REALITY GEAR


Die Ohrwärmer sind einfahrbar und passen auf jeden Dickkopf.

Die Infrarot-Gegenstelle agiert als Positionsmelder.

Das Joypad macht leider einen recht wackligen Eindruck.

Mit einem massiven Auftritt sorgte Video Computer (**www.uol.it/unionreality**) für großen Andrang auf der CeBIT. Bestandteile des futuristischen Headsets sind eine Kopfbedeckung mit integriertem Stereo-Sound und Mikrofon, ein eher klappriges Gamepad mit vier Tasten und Schubregler sowie eine Infrarot-Gegenstelle, die als Zentrale der Controllermacht auf dem Monitor plaziert wird. Der Helm ist dank einfahrbarer Ohrmuschel-Schoner auch für Dickköpfe leicht aufsetzbar und ermöglicht die Steuerung der Spielfigur per Kopfbewegung. Sonstige Aktionen werden mit dem Pad oder per Spracheingabe ausgelöst. Ähnlich dem Verbal Commander (PCG 4/98) können thereotisch 20 Kommandos definiert und per Zuruf ausgelöst werden – sofern die Soundkarte nicht zufällig zwei Mixer hat (wie unsere Spielereferenz Guillemot Dynamic 3D). Praxis-Tests mit *Forsaken* und *Jedi Knight* zeigten, daß sich nach einer bestimmten Spielzeit und in hektischen Situationen Nackenschmerzen einstellen. Außerdem sind der umständliche Kabelsalat sowie das wenig spielfreudige Gamepad echte Problemstellen. Wer sich davon nicht abschrecken läßt und viel Übungszeit investieren will, erhält für 229 Mark ein zu allen Betriebssystemen kompatibles Spielewerkzeug mit Hang zur virtuellen Realität.

Ausstattung	sehr gut
Software	gut
Technik	befriedigend
Gesamturteil	**gut**



Soundkarten

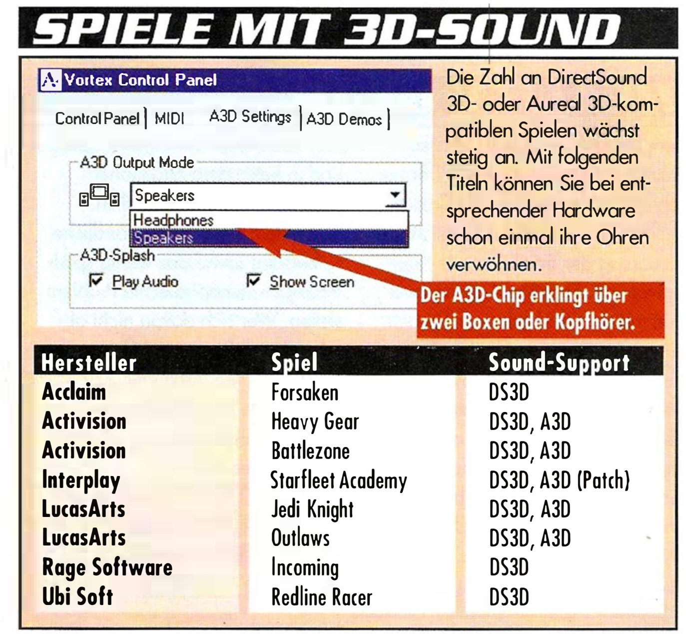
Klangteppiche

ISA ist tot, es lebe PCI! Zumindest in der Soundkarten-Abteilung wurde dieser Trend konsequent umgesetzt. Fast alle namhaften Hersteller satteln auf den PCI-Bus um und bringen in den nächsten Monaten entsprechende Platinenprodukte auf den Musikmarkt.

Die brandneue PCI-Soundkarte von Yamaha setzt vor allem auf effektvolle Musikeinlagen unter Windows 95/98.

Das Aussterben von ISA-Interfaces auf zukünftigen Motherboards zwingt die Platinenproduzenten zum allmählichen Schwenk auf die PCI-Schnittstelle. Die meisten Hersteller verlassen sich dabei auf die Chips der Firmen Ensoniq, Aureal und Yamaha, wobei besonders der Vortex von Aureal eine immense Präsenz auf der CeBIT aufwies. Das PCI-Busmastering erlaubt dabei vor allem das flinke Versenden von Audiodateien sowie die gleichzeitige Wiedergabe von (theoretisch) bis zu 48 Soundquellen. Außerdem sparen sich die Kartenbauer den Speicher auf der Platine, da Instrumenten-Samples für die Wiedergabe von MIDI-Dateien einfach in den Hauptspeicher geladen werden. Der Nachteil dabei: Die Musik-Wiedergabe nach General MIDI-Standard ist unter reinem DOS nicht möglich. Zu diesem Zweck benötigt man weiterhin Klangspeicher auf der Karte bzw. ein externes MIDI-Modul. Ein letzter Vorteil ist in der Entlastung der CPU zu sehen. Ähnlich wie ein 3D-Beschleuniger reißt sich ein PCI-Soundbrett einige Audio-Berechnungsschritte unter den Nagel, die bisher von der CPU erledigt wurden. Diese willkommene Arbeitserleichterung kann die CPU dann für die Erledigung anderer dringender Aufgaben nutzen. Richtig spannend werden das PCI-Busmastering und die CPU-Entlastung aber erst, wenn Spiele mit einer großen Zahl von gleichzeitig darzustellenden Audioquellen erscheinen. *Incoming* und *Forsaken* sind die jüngsten Beispiele aus der 3D-Action-Kategorie, die mit umfangreichen Audioeffekten das Ohr umschmeicheln. Mit Direct-Music (als voraussichtlicher Bestandteil von DirectX6 oder 7) und der Downloadable Samples-Technik stehen zwei MIDI-Katalysatoren in den Startlöchern, um den im Spielebereich dahinsiechenden Musikstandard wieder auf die soundtechnischen Sprünge zu helfen.

SPIELE MIT 3D-SOUND



Die Zahl an DirectSound 3D- oder Aureal 3D-kompatiblen Spielen wächst stetig an. Mit folgenden Titeln können Sie bei entsprechender Hardware schon einmal ihre Ohren verwöhnen.

Der A3D-Chip erklingt über zwei Boxen oder Kopfhörer.

Hersteller	Spiel	Sound-Support
Acclaim	Forsaken	DS3D
Activision	Heavy Gear	DS3D, A3D
Activision	Battlezone	DS3D, A3D
Interplay	Starfleet Academy	DS3D, A3D (Patch)
LucasArts	Jedi Knight	DS3D, A3D
LucasArts	Outlaws	DS3D, A3D
Rage Software	Incoming	DS3D
Ubi Soft	Redline Racer	DS3D

Platinenpalette

Diamond (08151-266-330) führte auf seinem Multimedia-Stand der Öffentlichkeit mit der *Monster Sound M80* sowie der *Sonic Impact* zwei neue Soundboards vor. Während das M80 lediglich die altbekannte Monster Sound in aktualisiertem Spielebundle-Gewand ist, materialisiert sich die Sonic Impact für 110,- Mark mit einem neuen Audiochip. Die Featuresliste des ESS Maestro-2 umfaßt DirectSound 3D-Kompatibilität, SB Pro unter DOS sowie einen Wavetable-Synthi mit 64 Stimmen und DLS-Unterstützung. *Anubis* (06897-9088-0) fährt ebenfalls zweigleisig. Die *Typhoon EasyLite Digital Audio* nutzt für knapp 100,- Mark den bewährten Ensoniq PCI-Prozessor, die *Gold-Variante* wird dagegen den Vortex von Aureal für knapp 150,- Mark beherbergen. Auch *TerraTec* (02157-81790) hat mit der *XLerate* ein Vortex-Board am Start, das in PCG 5/98 getestet wurde – die brandneue *EWS64 S* haben wir Ihnen ebenfalls schon in der letzten Ausgabe vorgestellt. *Aztech* (0421-162560) stimmt in den Chorus der Aureal-Anhänger mit ein und wirft die *PCI 338-A3D* für knapp 200,- Mark auf den Soundmarkt. Selbst *Turtle Beach* (**www.tbeach.com**) will da nicht zurückstehen und schickt im April die *Montego A3DXstream* ins Audiorennen.

Chip-Alternativen

Yamaha (04101-303-0) zeigte mit der *Waveforce WF-192XG* ein heißes Audioprodukt, das auf dem YMF-724 basiert und rund 200,- Mark kosten wird. Der 64 Stimmen-Wavetable verfügt über ein ausladendes Instrumentenset und verschiedene Effekt-Typen. Darüber hinaus ist das Musikbrett zumindest in einer DOS-Box SB Pro-kompatibel und unterstützt Direct-Sound 3D – unter reinem DOS bleibt der Yamaha-Geselle vorerst sprachlos (man arbeitet aber an einem Emulations-Treiber). *A-Trend* (**www.atrend.com.tw**) vertraut ebenfalls auf den neuen Prozessor und verbaut diesen in der *Harmony 3DS724A*. *Creative Labs* (089-9579081) geht hingegen andere Wege und steigt gleich mit drei Krawallmachern in den PCI-Markt ein. Die *AWE 64D* basiert auf dem EMU 8008 und wird als OEM-Produkt in Komplettsystemen zu finden sein. Außerdem wird Creative Labs ein Brüllboard herausbringen, das einen Sound-Chip der kürzlich erworbenen Firma Ensoniq beheimatet. Klangtechnische Höchstleistungen sind jedoch von der *Soundblaster Live!* zu erwarten, die auf dem EMU10K1 basiert. Features wie Mehrfach-Lautsprecher, eine eigene 3D-Soundtechnologie oder ein 64-stimmiger Hardware-Synthesizer lassen das Musikerherz höher schlagen.

Thilo Bayer ■

Die Sonic Impact von Diamond ist für die neuesten Windows-Spiele und deren Soundeffekte prädestiniert.

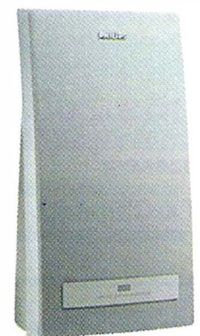
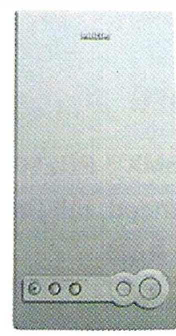


Lautsprecher

Radaubrüder

In den Multimedia-Hallen der CeBIT wartete so manche lautstarke Überraschung auf den unvorbereiteten Spaziergänger. Der Trend zu hochwertigen Lautsprechern bei gleichzeitig erschwinglichen Preisen war dabei nicht zu überhören. Außerdem stehen schon zahlreiche USB-Attacken in den musikalischen Startlöchern.

Lange Zeit wurden die lärmigen Klangkörper zu häßlichen Entlein mit wenig berauschender Performance degradiert. Mittlerweile hat sich die Audio-Landschaft jedoch stark gewandelt. Steigende Qualitätsansprüche, Spielestandards wie DirectSound 3D und das Aufkommen hochwertiger Soundkarten sind der Garant dafür, daß auch die Lautsprecher-Fraktion qualitativ mitziehen muß. Außerdem wird mit Windows 98 der USB-Boom im Brüllwürfel-Bereich ausgelöst, um dem PC-Kabelsalat endlich ein Ende zu setzen. Die auf der CeBIT vorgestellten USB-Modelle gewähren sogar einem einfachen Wandlerchip Klang-Asyl, so daß der Anwender theoretisch auf eine Soundkarte verzichten kann. Der Analog-/Digital-Konverter leistet jedoch nur grundlegende Dienste wie das Abspielen von digitalisierten Sound-Dateien und ist für Spieler in der vorliegenden Form wohl eher uninteressant. Wer Wert auf gepflegte Effekte, das Samplen von Musikstücken oder einen Standard-Gameport der alten Garde legt, kommt auch in nächster Zukunft nicht an einer Soundkarte vorbei. Erst Geräte späterer Generationen werden ernsthafte Soundkarten-Konkurrenten darstellen.

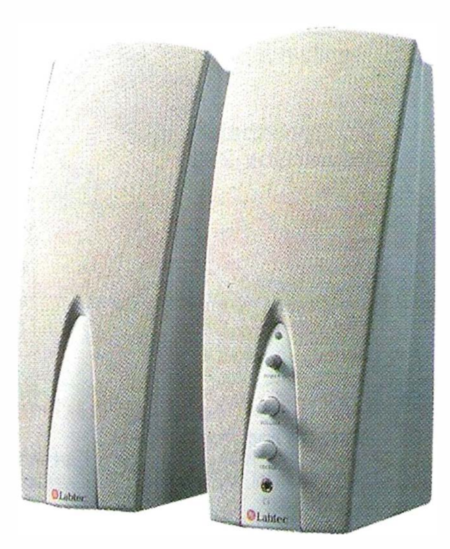



Die USB-Pioniere Philips stellten ihr erstes Boxensystem schon im Januar anläßlich der Win98-Präsentation vor. Das System wird optional auch mit einem separaten Subwoofer ausgeliefert.



Boxenbauer

Der Audio-Profi *Yamaha* (04101-303-200) präsentierte unter anderem seine lauschige Boxen-Palette. Das Satellitensystem *YST-M100* verdient dabei besonderes Interesse, da es mit einer Sinusleistung von 2x20 Watt und Ymersion 3D-Sound aufwarten kann. *Creative Labs* (089-9579081) demonstrierte eindrucksvoll das klangliche Durchsetzungsvermögen seiner Cambridge Sound-Works-Reihe. Vom *CSW100* über das *CSW200* bis hin zum High-End-Bundle *CSW350* (Test in PCG 4/98) bietet der Soundspezialist eine vollständige Lautsprecherlinie an. Dazu kommt mit dem *DeskTop Theater 5.1* zukünftig noch ein Dolby-Surround-Paket, das in einem DVD-Theater seine Stärken ausspielen konnte.



Das LCS-1030 von Labtec überzeugt durch sein platzsparendes Design sowie die gute Klangqualität.



USB in der Praxis

Der Boxenbauer *Labtec* (08123-990-435) zeigte mit dem *LCS-1030* und dem *LCS-1041* zwei preisgünstige Geräusch-Zwillinge, die mit 2x2 bzw. 2x5 Watt Effektivleistung den heimischen Schreibtisch beschallen. Dem USB-Trend trägt man bei Labtec durch das *LCS-1041* ebenfalls Rechnung. Der integrierte DA-Wandler sorgt dafür, daß digitalisierte Audiodateien ohne Störgeräusche in hörbare Ergebnisse umgesetzt werden. Ähnlich innovativ gaben sich *Philips* (0180-5356767), die als Vorreiter der USB-Technik im Boxenbereich anerkannt sind. Das USB-System *DSS350* besteht aus zwei Satelliten mit je 15 Watt Leistung und beinhaltet Features wie Surround-Sound und Baßverstärkung. Auch bei Philips will man die Soundkarte umgehen und integriert deshalb einen DA-Konverter in die Lautsprecher. Beeindruckend sind die Hot Plug&Play-Fähigkeit der USB-Brüller sowie die Audiosteuerung über ein grafisches Win98-Benutzerinterface – lästiges Kabelverlegen sowie Regler-Verirrungen gehören damit der Vergangenheit an.

Thilo Bayer ■

INTERACT SOUND LINK SV 845

Das Metallgitter schützt die Membranen vor Spielerattacken.

Die 3D-Soundeinstellungen erhöhen leider die Rauschintensität.

Das mit knapp 120,- Mark angesetzte SV 845 stellt das Boxen-Prunkstück der Sound Link-Reihe von InterAct / Jöllenbeck (04287-1251-13) dar. Das 2 Wege-System mit 15 Watt Effektivleistung hat recht ausladende Gehäuse-Abmessungen und ist im typischen Lautsprecher-Plastikgrau gehalten – durch das Metall-Gitter an der Vorderseite erfahren die Zwillings-Lärmer aber eine qualitative Aufwertung. Die Ausstattungsabteilung wird durch viel zu kurze und leider auch wenig anschlußfreudige Kabel vervollständigt. Immerhin lassen sich Höhen, Baß und Lautstärke an der Chassis-Front regeln. Darüber hinaus ist der Anschluß von Spiele-Ohrmuscheln möglich, ohne hierfür extra die Soundkarte zu bemühen. Die zusätzlichen 3D-Features sind dabei aber höchstens schmückendes Dröhnbeiwerk. Zum einen sind die Effekte nicht übermäßig wahrnehmbar, zum anderen verstärkt sich durch deren Aktivierung das Grundrauschen der Boxen beträchtlich. Mit unserer Referenz-CD kommen die Brüllwürfel jedoch erfreulich gut zurecht. Klare Höhen und knackige Bässe sorgen für Verwöhneinlagen der angelegten Spiele-Lauscher. Insgesamt stellt das SV 845 also ein durchaus hörbarer Vertreter der lärmigen Lautsprecherfraktion dar.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	befriedigend
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

DVD und Monitore

Oscarverdächtig

Cineasten und Liebhaber moderner Bildschirmkunst kamen auf der CeBIT wahrlich auf ihre Kosten. Neben einer stattlichen Zahl von DVD-Laufwerken und entsprechenden Filmvorführungen konnte man einige TFT- und Gasplasma-Monitore in Augenschein nehmen.

Die DVD-Theorie klingt zu schön, um wahr zu sein: Speicherkapazitäten bis 17 GB pro Medium, völlige Abwärtskompatibilität zu CD-ROMs, Kinosound in Dolby-Qualität und Spiele mit hochwertigen Videosequenzen. In der Praxis verwirrten die neuen Laufwerke jedoch viele potentielle Kunden, da das Gerangel um Audio- und Medienstandards bisweilen höchst undurchsichtige Züge annahm. Die Zeichen stehen jedoch eindeutig auf Besserung. Immerhin wurden nun die DVD-Audiostandards beschlossen: Während Amerikaner Klänge nach Dolby AC-3 vernehmen werden, können Europäer theoretisch zwischen MPEG-2 Audio und AC-3 wählen. Außerdem sieht es zumindest im Spielfilmbereich nach einer breiten Erweiterung des deutschsprachigen Sortiments aus. Für Spieler werden zumindest 1998 noch wenig sichtbare DVD-Produkte Realität – Psygnosis arbeitet angeblich am Action-Spiel *Lander*, das verschiedene Kamera-Perspektiven anbieten wird. Bei den wiederbeschreibbaren DVD-Medien streiten zumindest zwei Systeme um die Käufergunst: Während DVD-RAM-Laufwerke von Hitachi und Toshiba präsentiert wurden, zeigten unter anderem Sony und Hewlett Packard die DVD+RW-Variante im Hinterzimmer.

DVD-ROM-Drives

Creative Labs (089-9579081) bietet sein DVD-Paket *PC-DVD Encore Dxr2* mit einer Dekoderkarte sowie einem DVD-Laufwerk für 599,- Mark an. Der Scheiben-Turbo arbeitet dabei mit 2-fach-DVD- und 20-fach-CD-ROM-Geschwindigkeit und liest alle gängigen CD- und DVD-Formate. *Guillemot* (0211-33800-0) offeriert sein *MAXI DVD Theater* mit einer Dekoderkarte und einem leistungsstarken Toshiba-DVD-Laser. Das Laufwerk dreht mit 2-fach-DVD- sowie 24-fach-CD-ROM-Speed und ist zu bekannten CD- und DVD-Standards kompatibel. *Pioneer* (02154-9130) steigt ebenfalls in den Markt der Digital Versatile Disk ein und wird ab April *ATAPI- und SCSI-Laufwerke* ausliefern. Die Slot-in-Technik sowie die 2,6-fache DVD-Geschwindigkeit sind die herausragenden Features der brandneuen Umdrehungskünstler.



Das Toshiba-Laufwerk spielt DVD- und CD-Scheiben ab.

Die Dekoderkarte von Guillemot sorgt für die DVD-Darstellung.

Bildschirm-Trends

Der Monitor-interessierte Spieler darf sich auf eine ganze Reihe hochwertiger Flimmerkisten freuen. TFT-Monitore erfreuen sich beispielsweise einer wachsenden Bilddiagonale bei sinkenden Preisen, so daß sich zumindest 14-Zöller (die einem normalen 15 Zoll-CRT-Monitor entsprechen) in erschwingliche Kauf-Regionen bewegen. Bei der 17 Zoll-Fraktion ist Gehäuse-Diät angesagt: Die geringen Bautiefen der neuesten Modelle sagen Platzproblemen auf dem heimischen Schreibtisch den Kampf an. Die 19-Zöller der zweiten Generation erstrahlen dagegen mittlerweile im Trinitron-Gewand und genügen damit auch höchsten farblichen Ansprüchen. Extravagant wird es schließlich mit den auf der CeBIT vorgestellten Gasplasma-Monitoren, die bei extrem geringer Tiefe und einem vergleichsweise geringen Gewicht eine enorme Leuchtkraft ausstrahlen.

Das Gasplasma-Display von Pioneer hat eine 40 Zoll-Bilddiagonale.

Durch die geringe Bautiefe beansprucht der Monitor wenig Stellfläche.

Schirmprodukte

Bei *miro Displays* (01805-228144) wurde ein neuer 19 Zoll-Bildschirm namens *miroD1995 FE* vorgeführt. Für 1.500,- Mark geht der kompakt geschraubte Monitor mit Lochmaske ab Mai über den Ladentisch. *CTX* (02131-3499-0) steigt mit dem *CTX 1995 UE* in das 19 Zoll-Lochmasken-Geschäft ein. Für knapp 1.600,- Mark weist der Strahlemann Features wie eine Horizontalfrequenz bis 95 kHz, USB-Anschlüsse sowie umfangreiche Serviceleistungen auf. Der *CM752ET* von *Hitachi* (0211-5291552) ist der 19 Zoll-Nachfolger des in PCA 3/98 getesteten CM751ET und wird für knapp 2.000,- Mark vor allem mit einer verbesserten Bildschärfe aufwarten können. *ViewSonic* (0130-171743) schickt ebenfalls ein neues 19 Zoll-Geschoß ins Rennen. Der *PS790* reiht sich dabei in die Liste der kompakt gebauten Strahlemänner ein und weist vorbildliche Garantieleistungen auf. In der Gasplasma-Abteilung setzten *Hitachi* und *Pioneer* Akzente. Der *41 Zoll-Schirm* von Hitachi (0211-5291552) arbeitet mit einem 4:3-Seitenverhältnis und erreicht eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten. Das beeindruckende Plasma-Display *PDP-V401E* von *Pioneer* (02154-9130) besitzt eine 40 Zoll-Diagonale und kommt dabei mit einer Bautiefe von lediglich 8,8 cm aus.

Thilo Bayer ■



Das 15 Zoll-Display VPA150 von ViewSonic kann frei ausgerichtet werden.

Im Standfuß des LCD-Monitors befindet sich ein Subwoofer.



Prozessoren und CD-Laufwerke

CPU-Parade

Das Dreigestirn der CPU-Welt setzte sich in Halle 13 mächtig in Szene. Während man sich bei intel die eigentlichen Kracher noch für den April aufspart, zeigten AMD und Cyrix ihre Mega-Hertz-Monster zumindest im abgelegenen Hinterzimmer.

Intel (**www.intel.com**) macht es spannend: Vor dem 15. April darf kein PC-Magazin einen echten Leistungstest der neuesten Produkte veröffentlichen. Im Pentium-II-Bereich wird man dieses Jahr jedenfalls noch einige interessante Neuerscheinungen bewundern dürfen. Nachdem die ersten 333 MHz getakteten CPUs bereits ausgeliefert wurden, steht nun die Veröffentlichung der 350 und 400 MHz-Geschosse an. Mit diesen Prozessoren geht die Einführung des 100 MHz-Bustaktes Hand in Hand, der durch den BX Motherboard-Chipsatz ermöglicht wird. Dramatische Performance-Gewinne sind durch die Erhöhung des Speicherbustaktes auf P-II-Systemen von bisher 66 auf 100 MHz aber nicht zu erwarten. Vor allem jetzt verfügbare Spiele dürften davon kaum profitieren, da der PCI-Bus immer noch mit 33 MHz werkelt. Zukünftige AGP-Spiele machen dagegen eher vom Takt-Tuning Gebrauch – mangels Testprodukten auf Softwareseite steht dieser Vorteil aber auch erst einmal nur auf dem Papier. Um den Umstieg auf die Slot-1-Bauform schmackhaft zu machen, wird intel in Kürze noch den Celeron-Prozessor im Paket mit dem EX-Chipsatz (einer abgespeckten LX-Variante) vorstellen. Dieser mit 266 MHz getaktete Pentium-II-Light wird aus Kostengründen keinen Level-2-Cache besitzen und soll bisherige Inhaber eines Sockel -7-Systems durch niedrige Preise in Umstiegslaune versetzen – was angesichts erster Performance-Messungen in Hardware-Magazinen aber zumindest bezweifelt werden kann.



1998 zieht der Pentium-II durch hohe CPU-Taktfrequenzen und den 100 MHz-Bustakt die Geschwindigkeitsschraube an.

CPU-Konkurrenz

Bei *AMD* (**www.amd.com**) gab man sich ebenfalls innovationsfreudig und präsentierte den *AMD-K6 3D* mit 300 MHz sowie den *Super 7-Motherboard-Standard*. Im stillen Kämmerlein wurde ein wenig aussagendes Performance-Wettrennen zwischen dem K3 3D bei 100 MHz Bustakt sowie einem P-II-333 mit 66 MHz externem Takt veranstaltet. Anhand einer Vorabversion des Adventures *Trespasser* (DreamWorks Interactive) wurde die höhere Grafikqualität des K6 3D im Vergleich zum P-II dokumentiert. Die bessere Bildschirmdarstellung war dabei auf die Verwendung der 3D-Technologie von AMD zurückzuführen, die auch von Cyrix/IBM und IDT zukünftig unterstützt wird. Das Befehlsset umfaßt 21 3D-Instruktionen und wird mit DirectX6 generell verfügbar sein. Mit *Ares Rising* von Imagine Studios (Preview in PCG 1/98) steht auch schon das erste 3D-Game in den Startlöchern. Der *Super 7-Standard* bohrt den bestehenden Sockel 7 für alle Pentiumchips (also auch für Cyrix oder intel) auf und will durch mehrere Verbesserungsschritte dem Slot 1 des P-II Paroli bieten. Nach der Integration von AGP kommen nun die ersten Motherboards mit 100 MHz Bustakt – als finale Ausbaustufe wird der Level 2-Cache in die CPU gezogen und der Motherboard-Cache als zusätzlicher Zwischenspeicher genutzt.

Neues von Cyrix

Als letzter im Prozessorbunde fehlt noch *Cyrix* (**www.cyrix.com**). Der aktuelle *M II-Prozessor* (vormals *6x86MX* genannt) wird als PR300 (Pentium Rating) eingestuft und hält auf jeden Fall im Anwendungsbereich sein Versprechen, einem 300 MHz-Rechner von intel mehr als ebenbürtig zu sein. Ein Technologie-Demo zeigte einen PR300-Flitzer mit 100 MHz-Bustakt – neben AMD hält also auch Cyrix die Sockel 7-Fahne hoch. Große Stücke hält man auch auf den kostengünstigen *MediaGX*, der neben den eigentlichen CPU-Funktionen noch Audio-, Grafik- und Speichercontroller-Aufgaben übernimmt. Als entsprechendes Home Entertainment-Produkt wurde das *SurfTV Plus* vorgestellt, das als Kommunikations-Werkzeug im Haushalt Verwendung findet.

Der GX Media-Chip von Cyrix ist durch seine Zusatzfunktionen für den Einsatz im Entertainment-Bereich prädestiniert.

Thilo Bayer ■

Pioneer Super 32X Slot-in

Das erste 32-fach-Laufwerk mit automatischer Einzugsermächtigung.

Durch ein Samtkissen werden gröbere Verschmutzungen verhindert.

Pioneer (02154-9130) zapft wie andere CD-Laufwerk-Produzenten fleißig am Geschwindigkeits-Hahn und hat mit dem Super 32X Slot-in einen flotten Laser im Angebot. Der CD-ROM-Schlucker kostet in der normalen ATAPI-Version 240,- Mark und verzichtet auf das übliche Schubladendenken – die SCSI-Variante wird für knapp 300,- Mark über den Ladentisch schweben. Wie im Car-HiFi-Bereich üblich, wird die CD einfach in das Laufwerk geschoben und ab einer bestimmten Position automatisch eingezogen. Dadurch wird zumindest der Einlegevorgang deutlich beschleunigt, beim Auswerfen der CD zeigt sich der Pioneer-Flitzer aber eher von der gemütlichen Seite. Beim CD-Wettrennen plaziert sich das Gerät im Mittelfeld der 32-fach-Drehkünstler. Je nach Position des Lasers auf der Test-CD wurden Übertragungsraten bis zu 3.500 KB/s erreicht. Bei der durchschnittlichen Zugriffszeit lag der Scheibenturbo mit 90 ms über den Herstellerangaben von 75 ms. Der Cache von 128 KB ist im Vergleich zur Konkurrenz etwas mager ausgefallen. Insgesamt überzeugt das Super 32X weniger durch High-End-Performance als durch Komfort.



Kriterium	Wertung
Ausstattung	gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**



Die Referenz-Produkte auf einen Blick

Die Besten-Liste

Der hartumkämpfte Hardware-Markt auf einen Blick: Mit unseren Referenzen können Sie der nächsten Einkaufs-Aktion gelassen entgegensehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert – bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch die jeweiligen Einzelmerkmale relevant. Neuzugänge ohne ausführliche Besprechung, die im Schwestermagazin PC Action vorgestellt wurden, sind gekennzeichnet und werden gegebenenfalls in einer späteren PCG-Ausgabe vorgestellt.

15 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	1/98	089-1497360	
Philips	Brilliance 105	1/98	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	1/98	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	1/98	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	1/98	02153-733400	gut

17 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	2/98	089-900050-33	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	1/98	0211-338000	
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	1/98	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	1/98	089-9579081	sehr gut

2D-3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	12/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Graphics 128	Neu	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	3/98	01805-225450	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	12/97	0241-6065412	sehr gut
STB	Velocity 128	3/98	089-42080	sehr gut

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo^2	5/98	089-9579081	
miroMEDIA	HISCORE^2 3D	5/98	01805-225450	
Diamond	Monster 3D II	5/98	08151-266330	sehr gut
Diamond	Monster 3D	12/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Gamer 3D	12/97	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISCORE 3D	12/97	01805-225450	sehr gut

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	4/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	4/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	4/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	4/98	08161-871093	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	2/98	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	2/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	2/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	2/98	02173-9743-21	gut
Guillemot	T-Leader	6/98	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	2/98	04287-1251-13	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	Neu	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	2/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	2/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	2/98	069-92032165	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	2/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	2/98	08161-871093	gut
SC&T	Ultimate Per4mer RW	Neu	0044-1705200700	gut

TIPS & TRICKS



■ Kaum ist der aktuelle Blizzard-Hit im Handel, schon finden Sie im Tips & Tricks-Teil der PC Games eine aufwendig illustrierte Komplettlösung. Alle Kampagnen, alle Karten, alle Geheimnisse: So knacken Sie die 30 Missionen!

StarCraft

6/98 TIPS INDEX

KL = Komplettlösung ▮ AT = Allgemeine Tips ▮ KT = Kurztips

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Das Wichtigste vorweg: Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein und darf nicht auf dem Index der BPjS stehen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz.
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Weil ein Bild mehr als tausend Worte sagt, freuen wir uns über Screenshots und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es für Sie: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Auch abgebildete Screenshots erhöhen Ihr Honorar. Vergessen Sie also nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!
8. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder e-Mail an **redaktion@pcgames.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▮ Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks ▮ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Allgemeine Spieletips und Komplettlösung

Anno 1602

Städtebau, Landwirtschaft, Bergbau, Finanzen, Kriegsführung – das sind nur einige Themen, zu denen Ihnen unser Anno 1602-Profi geheime Tricks und Kniffe verrät. Außerdem haben wir für Sie alle 16 Missionen der Kampagne gelöst!

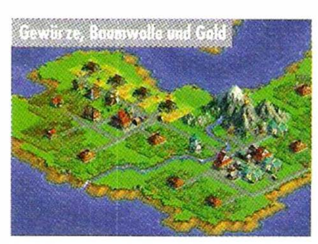
Profi-Tips

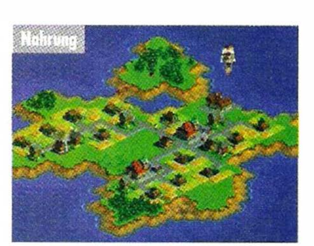
Städtebau

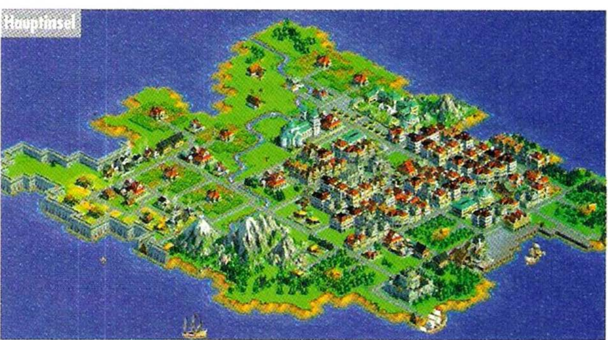
1. Legen Sie Ihre Stadt in 6x6 Feldern Innenfläche an. Bietet Platz für 8 Häuser mit Straßenanschluß, eine Schaf- oder Rinderfarm oder einen Holzfäller.
2. Schulen, Kapellen, Kirchen etc. brauchen keinen Straßenanschluß! Setzen Sie Kapellen und Schulen in das mittlere Feld in einem 6x6 Felder-Viertel.
3. Die Einflußbereiche von Ärzten und Feuerwehren sollten sich überschneiden. So können Sie mehr als einem Zwischenfall gleichzeitig begegnen und eine Ausdehnung auf benachbarte Häuser verhindern.
4. Bauen Sie so bald wie möglich Pflasterstraßen. Marktkarren holen fertige Waren schneller ab, Ärzte und Feuerwehr sind schneller am Ziel.
5. Lassen Sie ein zentrales Viertel für die großen sozialen Einrichtungen frei. So decken Sie möglichst viele Wohnhäuser ab.
6. Lagern Sie Baumaterial für dringend benötigte Gebäude in Schiffen, anstatt den Bewohnern kein Material zur Verfügung zu stellen.
7. Siedeln Sie nur auf einer Insel Bevölkerung an, und besorgen Sie Rohstoffe von anderen Kolonien.
8. Steuern Sie den Aufstieg Ihres Volkes, indem Sie zunächst die Bedarfsgüter beschaffen, und erst, wenn der Bedarf gedeckt ist, die sozialen Einrichtungen bauen.
9. Versorgen Sie Ihre Bewohner gleichmäßig mit sozialen Einrichtungen. Lieber mehr hochentwickelte Häuser als viele auf einer niedrigen Zivilisationsstufe.
10. Sie können alle Kapellen im Einflußbereich von Kirchen abreißen. Das gleiche gilt für Schulen im Einflußbereich von Hochschulen. Das jeweils weiterentwickelte Gebäude löst seinen Vorgänger in der Funktion ab.



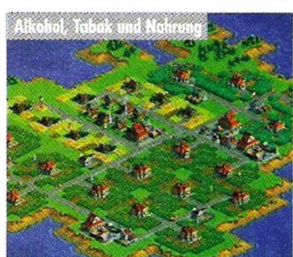
Ein Feuer bedroht die Siedlung. Die Feuerwehr löscht nicht nur die Flammen, sondern verhindert auch eine Ausbreitung der Flammen auf nebenstehende Gebäude.











Aristokraten sind äußerst schwer bei Laune zu halten. Hier sehen Sie, wie auf vier Inseln Tabak, Alkohol, Nahrung, Kakao, Gold, Baumwolle und Gewürze angebaut werden, um die Hauptinsel mit genügend Bedarfsgütern zu versorgen.

Landwirtschaft

1. Ersetzen Sie später im Spiel Rinderfarmen und Schlachter durch Getreidewirtschaft. Getreideanbau ist die effektivste Nahrungsversorgung. Auf sehr kompakter Fläche kann sehr viel Nahrung produziert werden.
2. Der Fischer wird fälschlicherweise oft unterschätzt. Er liefert auf minimaler Fläche Nahrung und eignet sich besonders später im Spiel für eine Grundversorgung mit Nahrungsmitteln. Achten Sie auf dunkelblaues Wasser (Fischgründe). Am besten positionieren Sie den Fischer an einer Ecke oder auf einer Landzunge (möglichst viel Wasser im Einflußbereich).
3. Webstube und Schaffarmen sollten Sie beizeiten durch Baumwollplantagen und Webereien ersetzen.
4. Bauen Sie in einem Wirtschaftszyklus immer zuerst die Plantagen. Erst wenn diese auch ernten, sollten Sie den dazugehörigen Betrieb bauen. So vermeiden Sie Kosten durch einen Stillstand der Produktion.
5. Legen Sie eine Farm/Plantage still, bis die frisch angebauten Felder gewachsen sind.
6. Meiden Sie Getreidefarmen auf bräunlichem Boden. Korn wächst dort nicht so gut.

Bergbau

1. Es gibt zwei Möglichkeiten für den Vorrat einer Mine: Entweder ist er früher oder später erschöpft, oder es handelt sich um eine unerschöpfliche Mine.
2. Testen Sie mit einer normalen Erzmine an, um was für ein Vorkommen es sich handelt. Wenn die normale Mine nicht mehr arbeitet und das Erzsymbol weiterhin über dem Berg prangt, können Sie ruhigen Gewissens eine tiefe Erzmine bauen.
3. Sie können aus einer unerschöpflichen Erz- oder Goldader mit mehr als einer Mine fördern.

Versorgung

1. Baumaterial sollten Sie auf Ihrer Hauptinsel abbauen, um den Bedarf für Ihre Bevölkerung zu sichern.
2. Werfen Sie von Zeit zu Zeit einen Blick auf Ihre Warenbestände. Wenn Sie die Meldung bekommen, daß ein Gut knapp wird, ist es besonders bei einer großen Bevölkerung oft zu spät, um effektiv einzugreifen.
3. Kaufen Sie Eisenerz ein, wenn Ihre Erzvorkommen versiegen oder um die Zeit zwischen der normalen und der tiefen Erzmine zu überbrücken.
4. Produzieren Sie immer mehr Bedarfsgüter, als zur Zeit nötig sind. Sie schaffen somit einen Vorrat für später.
5. Kaufen Sie auch Güter ein, die Sie selber produzieren, um Ihren Warenbestand auf einem gewissen Level zu halten. So vermeiden Sie Engpässe bei Produktionsausfällen (z. B. durch eine Dürre).

Finanzen

1. Fördern Sie frühzeitig Gold und verkaufen Sie den Überschuß an freie Händler. Sie sollten auch Kleidung fabrizieren, noch bevor der Bedarf entsteht. Beide Güter lassen sich prima für gutes Geld verkaufen.
2. Hüten Sie sich vor der Versuchung, Werkzeuge und Waffen an Ihre Konkurrenten zu verkaufen.
3. Senken Sie die Steuern, wenn Ihre Bilanz dies erlaubt. Ihre Bewohner werden dadurch zufriedener und fordern weniger Güter.
4. Eine Steuererhöhung sollte nur als kurzfristiges Mittel der Geldbeschaffung dienen und von Ihnen am besten ganz vermieden werden.

Expansion

1. Bauen Sie frühzeitig Kontore auf rohstoffreichen Inseln an, um das Gebiet für sich zu beanspruchen. Ihre Konkurrenten schnappen Ihnen sonst die besten Inseln vor der Nase weg.
2. Stellen Sie für jede neue Insel ein Schiff zum Transport der Waren ab, und definieren Sie eine automatische Route.
3. Um bei vielen Schiffen den Überblick zu behalten, empfiehlt es sich, die Schiffe nach den Gütern, die sie transportieren, zu benennen (z. B. Tabak-Alkohol statt „Seewind").
4. Bei besonders weit entfernten Inseln kann sich der Einsatz von zwei oder mehr Schiffen zum Abtransport der Waren lohnen.



Auf dieser Insel können Kakao und Gewürze angebaut werden, und in dem Berg schlummert eine Goldader. Mit einem Kontor und einem Marktplatz haben Sie sich diese Insel für eine spätere Expansion gesichert.

5. Die Handelsschiffe sind langsamer und widerstandsfähiger als die Kriegsschiffe, können sich aber nicht so gut gegen Angriffe wehren.
6. Transportieren Sie immer nur soviel Baumaterial zu Ihren Rohstoffinseln, wie dort tatsächlich gebraucht wird.
7. Behalten Sie ein Schiff als „Joker" (ohne feste Route), um Baumaterialien zu entlegenen Kolonien zu befördern, Handel zu treiben oder neue Gebiete zu erforschen.
8. Bewaffnen Sie Ihre neuen Schiffe so bald wie möglich, um sich im Notfall verteidigen zu können.
9. Bauen Sie mehr Marktplätze, als Sie zur Abdeckung einer Insel benötigen. So können Rohstoffe und Waren schneller transportiert werden. Sie erhöhen so nochmals die Effektivität Ihrer Betriebe.

Krieg

1. Kaufleute und Aristokraten sind schwer bei Laune zu halten. Erwägen Sie einen Militärschlag gegen einen Ihrer Konkurrenten, um weiter Inseln einzunehmen.
2. Behalten Sie immer Ihre Konkurrenten im Auge, um deren militärische Kraft einschätzen zu können.
3. Geraten Sie nicht militärisch ins Hintertreffen, sonst haben Sie später in einem Kampf kaum eine Chance.
4. Jedem Krieg zu Lande geht ein Seekrieg voraus! Konzentrieren Sie sich zunächst auf eine starke Flotte!
5. Suchen Sie sich den schwächsten Gegner als Ziel aus. Blockieren Sie seine Kontore mit schwer bewaffneten Kriegsschiffen. So können Sie die gegnerische Flotte zerstören.
6. Wichtigste Ziele bei einem Angriff auf einen Konkurrenten sind zunächst seine Schiffe, dann Werften und Kontore. So bringen Sie seine Wirtschaft zum Erliegen und nehmen ihm die Möglichkeit, weitere Schiffe zu bauen.
7. Behalten Sie bei einer Offensive Ihre Inseln im Auge und vernichten Sie alle sich nähernden Schiffe. So können Sie einen Landkrieg auf eigenem Terrain vermeiden.
8. Planen Sie Ihren Angriff gut! Merken Sie sich, wie viele Schiffe Ihr Konkurrent besitzt. Kriege in *Anno 1602* müssen schnell und mit einer großen Übermacht geführt werden. Greifen Sie nur an, wenn Sie sich sicher sind, daß Sie Ihren Gegner vernichten können.

Die Erschaffung einer neuen Welt

Anmerkungen

Anhand eines Endlosspiels auf durchschnittlicher Schwierigkeitsstufe führen wir Sie in diesem Beispiel von der ersten Insel bis zu einem Volk von Aristokraten durch die Welt von *Anno 1602*.

PHASE I: DIE NEUE HEIMAT

Suchen Sie nach einer besonders großen Insel, damit Sie genügend Platz haben. Die Anbaumöglichkeiten spielen zunächst eine untergeordnete Rolle – Sie können später noch andere Inseln mit geeigneten Anbaumöglichkeiten besiedeln. Ihre neue Heimat sollte auf jeden Fall über ein Erzvorkommen verfügen! Wenn die geeignete Insel gefunden wurde, errichten Sie Ihr erstes Bauwerk: das Kontor.

PHASE II: PIONIERE

Bauen Sie zunächst ein gut durchdachtes Straßennetz. So vermeiden Sie, daß Sie später alles umbauen müssen. Als besonders effektiv haben sich Viertel mit 6x6 Feldern Innenfläche erwiesen. Auch wenn Sie viele dieser Felder erst später verwenden werden, ist es doch ratsam, diese Einteilung gleich zu Beginn vorzunehmen. Errichten Sie am Rande des Kontor-Einflußbereiches Ihren ersten Marktplatz.



Achten Sie auf das 6x6-Straßennetz. Die Holzfäller sind ganz bewußt außen angesiedelt, um im Zentrum Platz für Wohnhäuser zu lassen.

Finanzen

Soviel Geld wie ganz zu Anfang werden Sie eine ganze Zeit lang nicht haben. Haben Sie keine Angst, weil Ihre Ausgaben anfänglich Ihre Einnahmen um ein Mehrfaches übersteigen.

Expansion

Errichten Sie Marktplätze, um Ihren Einflußbereich zu erweitern und mehr Marktkarren zum Transport von Gütern zu haben. Fahren Sie mit Ihrem Schiff die umliegenden Inseln ab, um sie zu erkunden.

Rohstoffe und Nahrung

Der erste Rohstoff, den Sie unbedingt benötigen, ist Holz. Bauen Sie drei bis fünf Förster in unmittelbarer Nähe des Kontors oder der Marktplätze. Siedeln Sie die Holzfäller möglichst am Rand der Insel an, um das Zentrum für Wohnungen zu reservieren. Die mitgebrachten Nahrungsmittel sind sehr schnell aufgebraucht. Für den Anfang reicht es, ein oder zwei Fischer zu bauen. Die Investition in Jäger können Sie überspringen.

Siedlung

Siedeln Sie Ihr Volk in weiser Voraussicht im Zentrum der Insel an. Sie können in jedem 6x6-Feld 8 Häuser unterbringen (das mittlere Feld bleibt leer, weil es keine Straßenanbindung hat). Lassen Sie ein zentrales Viertel für zukünftige soziale Einrichtungen frei. Errichten Sie eine Kapelle für Ihre Einwohner (z. B. in dem freien Mittelfeld eines 6x6-Viertels). Zu Anfang genügen so viele Wohnhäuser, wie Sie im Einflußbereich einer Kapelle unterbringen können.

Engpaß: Werkzeuge

Ihre anfänglichen Werkzeugreserven sind nur allzu schnell verbraucht. Geben Sie Kauforder für einen Bestand von ca. 10-15 Tonnen Werkzeuge in Ihrem Kontor, noch bevor Ihre Vorräte erschöpft sind.

Upgrades

Neben adäquater Nahrungsversorgung gelüstet es Ihren Pionieren nach Tuch und einer Kapelle (siehe Siedlung). Bauen Sie daher für den Anfang zwei Schaffarmen und eine Webstube. Kurz darauf steigen Ihre Pioniere zu Siedlern auf. Pro Hütte werden beim Aufstieg eine Tonne Werkzeug und drei Tonnen Holz benötigt. Warten Sie, bis alle Hütten aufgewertet wurden.

PHASE III: SIEDLER

Der Einkauf von Werkzeugen kostet Unmengen von Geld und wird Sie auf Dauer in den Ruin treiben. Daher ist Ihr wichtigstes Ziel in dieser Phase, Erz zu fördern und zu Werkzeugen zu verarbeiten. Leider ist eine Erzmine alles andere als preiswert. 1.000 Goldstücke und große Mengen Baumaterial sind für den Bau nötig. Sie sollten die Mine bauen, bevor Ihr Startkapital aufgebraucht ist, sonst werden Sie es schwer haben, das nötige Geld aufzubringen.



Die Siedlung wächst und gedeiht. Holzfäller und Steinmetze sorgen für die nötigen Baumaterialien. Eine Webstube verarbeitet die Schafswolle zu wertvollen Stoffen.



Die Pest verbreitet sich rasend schnell in Ihrer Siedlung! Zum Glück sind in der Nähe zwei Ärzte, die dank der Pflasterstraßen auch schnell zum Ort des Geschehens kommen.

Tip: Um das nötige Baumaterial anzusparen, laden Sie diese auf Ihr Schiff. So vermeiden Sie es, daß Ihren Bewohnern kein Baumaterial zur Verfügung steht. Wenn Sie genug Material haben, können Sie es zurück ins Kontor laden.

Finanzen

Wenn Sie es schaffen, eigene Werkzeuge herzustellen, bevor Ihr Startkapital verbraucht ist, kommen Sie innerhalb dieser Phase in die Gewinnzone.

Expansion

Sie sollten in diesem Abschnitt Ihre Heimatinsel ganz erobern und sich nach neuen Inseln für Ihr Reich umschauen. Da Ihre Konkurrenten das gleiche Ziel wie Sie verfolgen, müssen Sie frühzeitig die umliegenden Inseln für sich beanspruchen. Es ist ratsam, Kontore auf den benachbarten Inseln zu errichten, auch wenn Sie dort noch keine Gebäude errichten können. Früher oder später brauchen Sie alle Rohstoffe, um sich von den Händlern und Ihren Konkurrenten unabhängig zu machen.
Tip: Manchmal besitzt ein Computerspieler die Dreistigkeit, sich auf einer neuen Insel zu Ihnen zu gesellen. Das vermeiden Sie, indem Sie neben dem Kontor auch noch Marktplätze bauen und so die ganze Insel für sich beanspruchen.



Mittlerweile gilt es über 800 Mäuler zu stopfen. Die Bilanz und der Kontostand sehen prächtig aus, nur stehen jetzt große Investitionen in neue Inseln an, die diesen Vorsprung schnell wieder schmelzen lassen.

Rohstoffe und Nahrung

Zu Hause sollten Sie neben Holz jetzt auch Ziegel und Erz (siehe oben) abbauen. Zur Deckung des Nahrungsbedarfs eignen sich zu diesem Zeitpunkt Rinderfarmen und Schlachter.

Siedlung

Vergrößern Sie Ihre Siedlung mit weiteren Wohnhäusern. Achten Sie darauf, daß alle Wohnhäuser im Einflußbereich einer Kapelle stehen. Bauen Sie nicht zu viele neue Häuser, sondern warten Sie, bis alle Pioniere zu Siedlern aufgestiegen sind. Errichten Sie in der Mitte Ihrer Siedlung jetzt eine Feuerwehr. Wenn ein Feuer ausbricht, stehen die Chancen gut, daß der Brand rechtzeitig gelöscht bzw. eine Ausbreitung verhindert wird.

Bedürfnisse

Ihre Siedler verlangen nun nach Alkohol, Tabak und Gewürzen. Außerdem wünschen Ihre Bewohner jetzt Schulen und Wirtshäuser. Sie sollten die gewünschten Güter auf anderen Inseln abbauen, um keinen Platz auf Ihrer Hauptinsel zu verschwenden. Legen Sie mit Ihrem Schiff eine automatische Handelsroute für den Transport der neuen Güter fest. Errichten Sie die Schule und das Wirtshaus erst, wenn Sie den Bedarf an wenigstens zwei der drei Bedarfsgüter decken können. Ihre Siedler steigen nun zu Bürgern auf. Dafür werden pro Haus zwei Tonnen Werkzeuge, zwei Tonnen Holz und sechs (!) Tonnen Ziegel benötigt.

PHASE IV: BÜRGER

In dieser Stufe sollten Sie etwas länger verweilen, um Ihre Produktion auch langfristig den Bedürfnissen anpassen zu können.

Finanzen

Ihre Steuereinnahmen sollten zu Anfang dieser Phase die Kosten übersteigen. Sparen Sie genügend Geld, um weitere Siedlungen zum Rohstoffabbau zu finanzieren.

Expansion

Sie sollten sich jetzt verstärkt um die Neubesiedelung anderer Inseln kümmern. Sichern Sie sich alle Rohstoffe (Alkohol, Tabak, Gewürze, Kakao, Baumwolle und Gold), indem Sie die Inseln für sich beanspruchen, auch wenn Sie zur Zeit einige dieser Rohstoffe noch gar nicht brauchen.
Tip: Goldvorkommen sind äußerst selten. Wenn Sie also auf eine Insel mit einer Goldader treffen, errichten Sie so bald wie möglich ein Kontor, bevor ein Konkurrent es tut.

Rohstoffe und Nahrung

Sichern Sie den Abbau und Transport von Gewürzen, Alkohol und Tabak. Achten Sie auf Ihre Nahrungsreserven! Sie sollten jetzt Ihre Nahrungsproduktion von Rinderzucht auf Getreideanbau umstellen. Erweitern Sie Ihre Ziegelproduktion. Sie werden für den Aufstieg zu Kaufleuten und für den Bau der Kirche und des Badehauses jede Menge davon benötigen.

A B C

Siedlung

Sie brauchen zunächst keine neuen Wohnhäuser, da Ihre Steuereinnahmen durch den Aufstieg der alten Häuser gedeckt wird. Sie erhalten mit der Zivilisationsstufe „Bürger" auch die Möglichkeit, einen Arzt zu bauen. Dies sollten Sie schleunigst tun, da ab jetzt auch die Gefahr einer Pestepidemie hinzukommt. Sie können zur Abschreckung von Räubern jetzt auch einen Galgen aufstellen. Räuber überfallen Ihre Marktkarren und stehlen die Waren.



Ab der Zivilisationsstufe „Bürger" können Sie zur Eindämmung von Epidemien Ärzte bauen.

Bedürfnisse

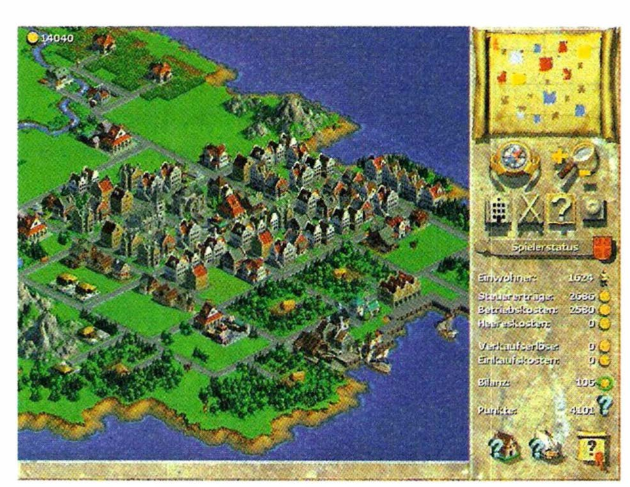
Damit Ihre Bürger zu Kaufleuten avancieren können, müssen Sie den Bedarf an allen Bedarfsgütern der vorangegangenen Stufen decken und außerdem noch Kakao herbeischaffen. Wenn Sie diese Güter in ausreichenden Mengen vorrätig haben, errichten Sie eine Kirche und ein Badehaus. Versuchen Sie, diese Gebäude möglichst zentral zu bauen, um all Ihre Häuser abzudecken. Achten Sie darauf, daß Sie für den anstehenden Bevölkerungsschub genug Nahrung haben, sonst geht der Aufschwung schnell nach hinten los. Pro Haus werden zum Umbau drei Tonnen Werkzeug, drei Tonnen Holz und neun Tonnen Ziegel benötigt.

PHASE V: KAUFLEUTE

Bauen Sie in dieser Phase Ihre Rohstoffproduktion weiter aus. Wagen Sie den Schritt in die letzte Zivilisationsstufe erst, wenn Sie Ihre Kaufleute bei Laune halten können.

Finanzen

Geld sollten Sie mittlerweile in rauhen Mengen haben. Investieren Sie in bessere Schiffe (große Werft ab 500 Kaufleute). Ihre Versorgungsinseln sollten Sie bis auf den letzten Quadratmeter bebauen und eventuell noch freie Inseln besiedeln.



Fast alle Bewohner sind nun Kaufleute und alles andere als einfach bei Laune zu halten. Schiffe pendeln zwischen den Rohstoffinseln und der Heimat hin und her, um die 1.600 Menschen mit Bedarfsgütern und Nahrung zu versorgen.

Expansion

Alle interessanten Inseln sind zu diesem Zeitpunkt bereits besetzt. Wenn Sie beim Besiedlungspoker den kürzeren gezogen haben, ist es jetzt an der Zeit, sich über eine militärische Lösung des Problems Gedanken zu machen...

Rohstoffe und Nahrung

Ihre Versorgung mit Nahrung und Bedarfsgütern sollte in dieser Phase völlig autark sein. Wenn Sie einen etwaigen Engpaß nicht aus eigener Kraft oder per Handel beseitigen können, haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder bauen Sie Bevölkerung ab, oder Sie verschaffen sich gewaltsam neues Territorium. Einige Güter werden jetzt in anderen Mengen nachgefragt. Mitunter ist es sinnvoll, Überproduktionen abzubauen und andere Rohstoffe vermehrt zu gewinnen.



Ist Ihnen Ihr Gegner feindlich gesonnen, kommt es zu Seegefechten. Statten Sie alle Ihre Schiffe so bald wie möglich mit Kanonen aus.

Siedlung

In dieser Stufe hat es sich so ziemlich ausgesiedelt. Sie können Ihre Stadt noch erweitern, wenn Ihre Güterversorgung dies zuläßt, um weitere Steuerquellen zu erschließen. Das sollten Sie jedoch nur bei akuter Geldknappheit tun, da Sie ja immerhin noch eine Stufe vor sich haben.

Bedürfnisse

Jetzt bedarf es nur noch Kleidung und Schmuck, um die Krone der Zivilisation zu erlangen. Kaufleute wollen nach erledigtem Tageswerk ins Theater und ihren Nachwuchs in Hochschulen bilden lassen. Die Hochschule ersetzt alle Schulen im Einflußbereich. Pro aufgewertetem Haus entnehmen Ihre Bewohner drei Tonnen Werkzeug, drei Tonnen Holz und zwölf Tonnen Ziegel. Eventuell müssen Sie vor dem Sprung zur Aristokraten-Stufe noch mehr Steinmetze in Steinbrüche schicken, um den enormen Ziegelbedarf decken zu können.

PHASE VI: ARISTOKRATEN

Sie haben die letzte Stufe der Zivilisation erreicht und beschäftigen sich nun nur noch damit, Ihre verwöhnten Bewohner bei Laune zu halten und Ihre Macht auszudehnen. Wem es allzu friedlich ist, der kann jetzt seine kriegerischen Launen ausleben oder auf Piratenjagd gehen. Versuchen Sie, 2.500 Aristokraten zu erreichen oder die ganze Inselwelt zu besiedeln.

Wirtschaftszyklen

Auf dem *Anno 1602*-Poster (liegt dieser Ausgabe bei) zeigen wir Ihnen auf Tonne und Goldstück genau, wieviel Sie ein neuer Wirtschaftszyklus kostet und wieviel Material Ihre Industrie benötigt. Die Verhältnisse sind nur dann optimal, wenn die jeweiligen Zulieferbetriebe auch optimal arbeiten, z. B. ist eine Fleischerei nur dann voll ausgelastet, wenn auch die beiden Rinderfarmen genügend

Weideplatz haben. Bei landwirtschaftlichen Produkten müssen die Plantagen mit der maximalen Felderzahl versorgt sein und auf 100% geeignetem Boden stehen. Die Betriebskosten geben pro Gebäude und Zyklus die zusätzlichen Kosten bei Betrieb und Stillstand an. Des weiteren finden Sie die Kriterien, die es zu erfüllen gilt, um Schlüsselbetriebe bauen zu können. Wichtig: Wenn beispielsweise von 120 Siedlern die Rede ist, geht es dabei wirklich nur um die Bevölkerungszahl auf der Stufe „Siedler" oder höher. Die Anzahl von Menschen einer bestimmten Zivilisationsstufe erfahren Sie, wenn Sie auf ein entsprechendes Haus klicken.

Belohnungen für besondere Errungenschaften

Auch wenn Sie Ihr Volk manchmal wegen seines schier unersättlichen Bedarfs an Gütern zum Teufel wünschen, werden Sie hin und wieder für Ihre Verdienste um das Wohl der Bürger belohnt. Die Gebäude, die Sie als „Belohnung" erhalten, kosten nur den Bau, keinen Unterhalt.



Na bitte, das sieht doch schon gut aus. Ihr Volk hat sich mit einem Palast und einer Kathedrale für Ihre erfolgreiche Siedlungsarbeit bei Ihnen bedankt.

Palast: Wenn Sie in Ihrer Siedlung mehr als 1.500 Aristokraten beherbergen, dankt man Ihnen diese Leistung mit einem Palast.

Kathedrale: Steigt Ihre Aristokratenbevölkerung gar über 2.500 Aristokraten, so dürfen Sie eine mächtige Kathedrale errichten. Dieses Gotteshaus ersetzt in seinem Einflußbereich sogar alle Kirchen, und das ohne Betriebskosten!

Triumphbogen: Wenn Sie einen Gegner vernichten, so dürfen Sie diese Errungenschaft mit einem pompösen Triumphbogen feiern.

Statue: Wer sein Volk über lange Zeit mit allem Nötigen versorgt, darf sein Antlitz in einer goldenen Statue verewigen.

Anno 1602 Kampagnentips

Allgemeine Anmerkungen zu den Kampagnen

Die Kampagnen beziehen sich grundsätzlich auf die gleichen Vorgehensweisen wie das Endlosspiel. Die Zielsetzungen sind jedoch oft anders. Neben den Tips zu den eigentlichen Kampagnen finden Sie hier nützliche Ratschläge, wie man bestimmte Ziele erreichen kann.

Bevölkerungszahlen und Zivilisationsstufen

In vielen Missionen müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Einwohnern auf einer bestimmten Zivilisationsstufe erreichen. Die maximale Zahl der Einwohner pro Gebäude in der jeweiligen Stufe:

Pioniere: .... 2 Bewohner/Haus
Siedler: .... 6 Bewohner/Haus
Bürger: .... 15 Bewohner/Haus
Kaufleute: .... 25 Bewohner/Haus
Aristokraten: .... 40 Bewohner/Haus

Wenn Sie also beispielsweise eine Bevölkerung von 500 erreichen sollen, wovon mindestens die Hälfte auf der Stufe Bürger stehen, reichen 34 Häuser (15 x 34 = 510) vollkommen aus. Wenn Sie versuchen, die gleiche Einwohnerzahl mit dem Minimum an Bürgern zu erreichen, müssen Sie 17 Bürger-Domizile (17 x 15 = 255) und 41 (42 x 6 = 246) Siedler beziehungsweise 123 (123 x 2 = 246) Pioniere bauen. Für solche Expansionen haben Sie weder Zeit noch Platz! Beachten Sie, daß nur zwei von drei Gütern nötig sind, um von Siedlern zu Bürgern aufzusteigen.

Positive Bilanz

Wenn Sie alle anderen Ziele erreicht haben, können Sie zum Schönen der Bilanz einige Betriebe stillegen oder kurzzeitig die Steuern anheben. Der Verkauf von Überschüssen fließt auch sofort in die Bilanz ein. Verkaufen Sie kurz vor Schluß alles, was nicht unbedingt gebraucht wird.

Piraten

Des öfteren werden Sie in den Kampagnen von Seeräubern drangsaliert. Meistens tauchen die Piraten auf, bevor Sie eigene Kanonen fertigen können. In diesem Fall sollten Sie jedem Gefecht aus dem Weg gehen und Ihr Schiff regelmäßig in einer Werft instand setzen. Sobald Sie Kanonen produzieren können, sollten alle Schiffe mit maximaler Kanonenzahl bestückt werden. Schützen Sie Ihre Kontore und Werften mit Wachtürmen. Sie können die Piraten wunderbar in einen Hinterhalt locken, indem Sie sich in die Reichweite der Wachtürme zurückziehen.
Wenn Sie der Gefahr nicht gewachsen sind, sollten Sie versuchen, das Piratennest ausfindig zu machen und sich Sicherheit per Schutzgeldzahlungen zu erkaufen.

Katastrophen

Feuersbrünste und Pestepidemien sind für eingefleischte *Anno 1602*-Spieler nichts Neues. Bei steigendem Schwierigkeitsgrad werden Sie jedoch sehr viel häufiger von diesen Katastrophen heimgesucht. Das macht es umso wichtiger, rechtzeitig für Feuerwehren und Ärzte zu sorgen.



1. Nach langer Reise

Schwierigkeit ☆

Ziel: 60 Einwohner • 40 Siedler • Positive Bilanz

Suchen Sie sich eine große Insel und errichten Sie das Kontor. Sie brauchen für Ihr Ziel lediglich zehn Häuser. Sie kommen mit einer Kapelle, einem „Tuch aus Schafwolle"-Zyklus, einigen Fischern und einem Marktplatz aus.

2. Eine einsame Siedlung



Schwierigkeit ☆

Ziel: 150 Einwohner • 100 Siedler • Positive Bilanz

1. Die vorgegebene Siedlung ist völlig verbaut und liefert keine Ressourcen. Sie müssen insgesamt 25 Häuser auf diesem Eiland unterbringen. Um den Marktplatz errichten zu können, sind Sie leider zum Abreißen einiger Häuser gezwungen.
2. Bauen Sie einen zweiten Fischer, um die Nahrungsvorräte aufzustocken. Mit Ihrem Schiff besiedeln Sie nun eine zweite Insel, auf der Sie eine Webstube mit zwei Schaffarmen und einige Holzfäller errichten.
3. Richten Sie eine Handelsroute für Stoffe und Holz ein, und im Nu ist die Kampagne gewonnen.

3. Die Suche nach Bodenschätzen

Schwierigkeit ★

Ziel: 10t Eisen • Posit ve Bilanz

1. Sie benötigen eine große Insel mit einem Erzvorkommen, Anbaumöglichkeiten für Alkohol und Tabak. Ihr erstes Ziel ist es, 120 Siedler zu erreichen (Voraussetzung für Erzmine). Beachten Sie, daß die Erzmine teuer ist! Die Mine muß errichtet sein, bevor Ihr Startkapital verbraucht ist. Mit einer kleinen Gemeinde von Bürgern erreichen Sie trotz Mine eine positive Bilanz.
2. Bauen Sie neben der Erzschmelze auch einen Werkzeugbauer. So sind Sie von den teuren Händlern unabhängig und können zur Not noch Werkzeuge verkaufen, um die Bilanz aufzupolieren.

4. Die Prüfung

Schwierigkeit ☆☆

Ziel: 500 Bürger • Bilanz von mindestens 250 Talern

Für 500 Bürger brauchen Sie 34 Häuser! Wählen Sie eine Insel, deren Bürger völlig autark bedient werden können (Al-



kohol, Tabak oder Gewürze – Erz). Erz sollte vorhanden sein, damit Sie keine Werkzeuge einkaufen müssen.

5. Friedliche Regentschaft

Schwierigkeit ☆☆

Ziel: 200 Bürger • Positive Bilanz

1. Nur eine einzige Insel ist noch nicht besiedelt. Ergreifen Sie von diesem Eiland sofort Besitz!
2. Auf Ihrer Heimatinsel sind bereits die Voraussetzungen für Siedler erreicht. Sie können noch einen Rinderzucht-Zyklus sowie zwei Weingüter unterbringen. Zwar ist dem Wein nur eine 50%-Eignung beschert, aber für das Erreichen der Missionsziele genügt dies.
3. Auf der neu in Beschlag genommenen Insel bauen Sie Gewürze an und sorgen für Ziegelproduktion. Wenn Sie nun noch zu Hause die nötigen Gebäude für Bürger errichten, steht dem Erfolg nichts mehr im Wege.



6. Wenig Land

Schwierigkeit ☆☆

Ziel: Zwei Inseln mit je 500 Einwohnern, von denen je 250 Bürger sind • Positive Bilanz von 200

Beginnen Sie mit einer Siedlung, die Sie auf 500 Bürger bringen. Die zweite Kolonie läßt sich weitaus schneller errichten, da Sie von Anfang an alle Gebäude bauen können. Das Hauptproblem bei dieser Kampagne sind jedoch die bösen Seeräuber, die hier ihr Unwesen treiben (Piraten).





7. Neue Entdeckungen

Schwierigkeit ☆☆☆

Ziel: 100 Aristokraten • Positive Bilanz von 500

Auf den ersten Blick sieht alles ganz positiv aus: viele Inseln und nur zwei schwächliche Konkurrenten. Leider sind die Anbaumöglichkeiten stark eingeschränkt, und man hat Ihnen für diesen Auftrag nur sehr wenig Bares zur Verfügung gestellt. Zu allem Überfluß treiben sich auch noch Piraten in diesen Gewässern herum.

1. Ihr erstes Ziel: wichtige Inseln in Beschlag nehmen und sich auf einer der großen Inseln niederlassen. Beachten Sie, daß Sie alle Rohstoffe brauchen werden!
2. Zwei äußerst wichtige Inseln befinden sich in der unteren linken (Gold!) und oberen rechten Ecke (Alkohol und Tabak).
3. Da Sie nur über wenig Geld verfügen, müssen Sie sehr sparsam sein. Achten Sie zu jeder Zeit auf eine positive Bilanz, und expandieren Sie nur langsam. Für die Errichtung von ausgedehnten Plantagen und einer Mine reicht Ihr Startkapital auf gar keinen Fall.
4. Versuchen Sie, mit Siedlern einen Überschuß zum Betrieb einer Mine, einer Erzschmelze und eines Werkzeugschmieds (ca. 100 Taler) zu erreichen. Dann sparen Sie genügend Geld zum Bau dieser Gebäude. Die benötigten Ziegel können Sie ausnahmsweise einkaufen. Sobald Sie Erz fördern und verarbeiten, sind Sie aus den größten Schwierigkeiten heraus.
5. Speichern Sie vor der Errichtung der Mine unbedingt ab. Wenn es sich um ein begrenztes Vorkommen handelt, sollten Sie es lieber woanders probieren.

8. Gute Nachbarschaft

Schwierigkeit ☆☆☆

Ziel: Eigene Stadt mit 1.000 Einwohnern (davon 500 Kaufleute) • Nachbar mit einer Stadt von 1.000 Einwohnern

Das mit der Hilfe dem Nachbarn gegenüber darf man nicht zu eng sehen. Es genügt, wenn einer Ihrer Konkurrenten 1.000 EW erzielt und Sie mit ihm verbündet sind. Sie gehen also wie bei einem „normalen" Endlosspiel vor. Sichern Sie sich Alkohol und Tabak. Die Erzvorkommen sind allesamt erschöpflich.

9. Dunkle Wolken am Horizont

Schwierigkeit ☆☆☆

Ziel: Den blauen Spieler vernichten

Die Ausgangssituation ist sehr verfahren. Sie verfügen über Unmengen von Bedarfsgütern, sind aber militärisch völlig im Hintertreffen. Ihre Inseln sind allesamt besiedelt.

1. Reißen Sie alle Wohnhäuser auf den Rohstoffinseln ab und konzentrieren Sie sich auf die Hauptinsel im Südwesten. Ihr Ziel muß sein, so schnell wie möglich 500 Kaufleute zu erreichen, damit Sie große Kriegsschiffe bauen können.
2. Schrumpfen Sie sich gesund! Sie haben auch auf der Hauptinsel viel zu viele Wohnhäuser.
3. Halten Sie den blauen Spieler durch gelegentliche Warenlieferungen bei Laune. Mit Tributzahlungen können Sie Ihren Gegner auch stillhalten.
4. Suchen Sie die Pirateninsel, und erkaufen Sie sich Frieden. Sie können den Seeräubern auch den Auftrag geben, den blauen Spieler zu attackieren. Zahlen Sie regelmäßig Schutzgeld, damit Ihnen die Piraten nicht in den Rücken fallen.
5. Produzieren Sie so bald wie möglich Kanonen.
6. Halten Sie den blauen Spieler bei Laune, bis Sie eine schlagkräftige Flotte von 3-5 großen Kriegsschiffen mit maximaler Kanonenbestückung Ihr eigen nennen. Belagern Sie dann das gegnerische Kontor und versenken Sie die blaue Flotte.
7. Der blaue Spieler versucht bei Kriegsbeginn seine Landeinheiten auszuschiffen. Das hat den großen Vorteil, daß Sie die Truppen auf See vernichten können!
8. Reparieren Sie Ihre Schiffe in regelmäßigen Abständen.
9. Erlauben Sie dem Gegner nicht, das Kontor neu aufzubauen.
10. Reinigen Sie die Küsten von Geschütztürmen. Vernichten Sie alle Gebäude, die Sie von See aus beschießen können.
11. Durch diesen Belagerungszustand kommt Ihr Gegner zu gar nichts mehr – Motto: „Steter Tropfen höhlt den Stein". Produzieren Sie nach der Seeschlacht ca. 10-15 Artilleristen, um dem Feind den Gnadenstoß zu versetzen.
12. Eine äußerst effektive Strategie besteht darin, Landeinheiten zurück auf ein Schiff zu laden, wenn Gegner im An-

marsch sind. Gegen Ihre Kriegsschiffe haben die feindlichen Landeinheiten nichts zu melden.
13. Vernichten Sie kriegsrelevante Gebäude zuerst. Die Festung sollte Ihr erstes Ziel sein, danach die Eisen- und Waffenproduktion.

10. Konkurrenzdruck

Schwierigkeit ☆☆☆

Ziel: Alle Konkurrenten vertreiben

Zu Beginn der Kampagne hat sich erst ein Konkurrent niedergelassen, zwei weitere folgen kurz nach dem Start. Sie verfügen bereits über Rohstoffinseln und eine weit ausgebaute Hauptstadt. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie einen langen, verlustreichen Krieg vermeiden:

1. Bauen Sie sofort eine zweite große Werft und neue Kriegsschiffe. Währenddessen holen Sie Rohstoffe mit Ihren Handelsschiffen herbei. Ihr Ziel ist es, die Flotte des großen Gegners so früh wie nur irgend möglich zu vernichten. Wenn Sie das schaffen, können Sie seine Werft belagern und somit verhindern, daß er je wieder auch nur ein einziges Schiff baut.
2. Sobald Sie den Hauptkonkurrenten lahmgelegt haben, können Sie sich erst einmal um die Wirtschaft kümmern. Optimieren Sie die Rohstoffproduktion und erschließen Sie weitere Territorien, um die Bedürfnisse Ihres Volkes decken zu können. Beobachten Sie die Siedlungsfortschritte der beiden kleineren Konkurrenten. Greifen Sie ein, bevor diese zu bewaffneten Gegnern werden.
3. Wenn Ihr Volk versorgt ist, können Sie sich an den Aufbau einer Streitmacht machen und auch den letzten Gegner aus dieser Welt vertreiben.



11. Das Monopol

Schwierigkeit ☆☆☆

Ziel: Alle Inseln mit 100% Tabak und 100% Kakao besiedeln • 400 Taler Handelsbilanzüberschuß (Verkaufserlöse minus Einkaufskosten > 400)

Die Missions-Designer von Sunflowers mögen die folgende List verzeihen, aber Mission 11 ist äußerst einfach zu gewinnen, ohne auch nur eine einzige Tonne Tabak oder Kakao zu ernten, geschweige denn zu verkaufen:

1. Lassen Sie sich auf der erstbesten großen Insel mit Erzvorkommen nieder.



2. Klappern Sie mit Ihrem Schiff alle Inseln ab und errichten Sie auf jedem Eiland mit 100% Tabak und 100% Kakao ein Kontor.
3. Zu Hause bauen Sie fleißig Ihre Stadt wie gewohnt aus. Ab 120 Siedlern erhalten Sie dann die Möglichkeit, Erz zu fördern.
4. Der Trick bei der ganzen Sache ist nun, viele Werkzeuge herzustellen und zum Verkauf freizugeben. Im Nu ist Ihr Handelsbilanzüberschuß auf über 400 Taler angewachsen, und Sie haben gewonnen.

12. Kooperation

Schwierigkeit ☆☆☆

Ziel: 2.000 Einwohner • Ca. 1.340 Aristokraten

1. Ihre Aufgabe scheint zunächst recht einfach zu sein. Doch leider haben Sie weder zu Alkohol noch zu Tabak Zugang. Wenn Sie gleich zu Anfang eine Erzmine und eine Schwertschmiede bauen, kann sich dieser Umstand bald ändern.
2. Nördlich von Ihnen siedelt ein recht schwacher Konkurrent, auf dessen Insel die von Ihnen so bitter benötigten Rohstoffe vorhanden sind. Mit 5-6 Kavalleristen können Sie die Insel komplett zerstören und den Konkurrenten besiegen. Bringen Sie etwas Geduld für diese Aktion auf.
3. Übernehmen Sie die Insel, und der Weg zu einer (ab jetzt) friedlichen und reichen Zukunft liegt offen.

13. Das Bündnis

Schwierigkeit ☆☆☆☆

Ziel: 1.000 Einwohner • 250 Kaufleute • Gelber Spieler: 1.000 Einwohner

1. Der gelbe Spieler ist vollkommen abhängig von Ihnen. Wenn Sie ihn nicht mit ausreichend Gütern versorgen, sinkt die Einwohnerzahl rapide ab.
2. Zu allem Überfluß hat man Sie mit äußerst wenig Geld für diese Kampagne ausgestattet. Entziehen Sie als erstes den Bewohnern die Baumaterialien. Auf der mittleren Insel haben Sie gerade genug Baustoffe, um eine Mine in Betrieb zu nehmen und die Werkzeugproduktion in Gang zu bringen.
3. Mit dem Platz auf Ihrer Hauptinsel kommen Sie gut hin, schließlich braucht man für 1.000 Kaufleute mal gerade 40 Häuser. Vergessen Sie nicht, für Feuerwehren und Ärzte

zu sogen. Die Wohnhäuser auf der Gewürz-Insel können Sie, sobald die Bilanz dies erlaubt, abreißen.

4. Sichern Sie zunächst Ihre eigene Existenz und liefern Sie nur Überproduktionen an den gelben Spieler. Versuchen Sie, die Bevölkerungszahl bei Ihrem Verbündeten konstant zu halten. Wenn Ihre eigene Insel gut versorgt ist und die geforderten 1.000 Einwohner beherbergt, können Sie sich auf die Belieferung Ihres Bündnispartners konzentrieren.

Anmerkung zu den letzten 3 Kampagnen

Wenn Sie bis hierher gekommen sind, haben Sie schon wahre Leistung gezeigt und unzählige Stunden mit *Anno 1602* verbracht. Die folgenden drei Kampagnen sind der absolute Schwierigkeits-Overkill. Rechnen Sie mit Spielzeiten von weit über sechs Stunden pro Mission.

14. Die Piratenplage

Schwierigkeit ☆☆☆☆

Ziel: Alle Piraten vernichten • 5.000 Einwohner in der Hauptstadt

1. Sie haben eine prächtige Insel, jede Menge Rohstoffe und eine ansehnliche Flotte. Leider hilft Ihnen das nicht viel, denn die Piraten sind mit einer Flotte angerückt, die ihresgleichen sucht. Sie haben weder die Zeit noch die Feuerkraft, um die Seeräuber gleich zu Anfang der Kampagne auszuschalten. Fahren Sie deswegen sofort mit einem Schiff zum Piratenkontor (unbesiedelte Insel im Norden), um Schutzgeld zu zahlen. Belassen Sie das Schiff dort (am besten eignet sich ein kleines Schiff), um in regelmäßigen Abständen Ihren Obolus zu entrichten.
2. Ihre Stadt ist hoffnungslos übersiedelt. Sperren Sie also sofort die Baumaterialien, um nicht noch mehr Einwohner zu bekommen. Sie müssen nun so schnell wie möglich die Handelsrouten zu den Rohstoffinseln herstellen. Sie werden jede Menge Einwohner verlieren, bevor Sie den Abwärtstrend durch neue Siedlungen und optimierte Handelswege stoppen können.
3. Sie haben jetzt die schwierige Aufgabe, Ihre Wirtschaft wieder aufleben zu lassen und eine Flotte zu bauen, die den Seeräubern das Fürchten lehrt.

15. Der Eindringling

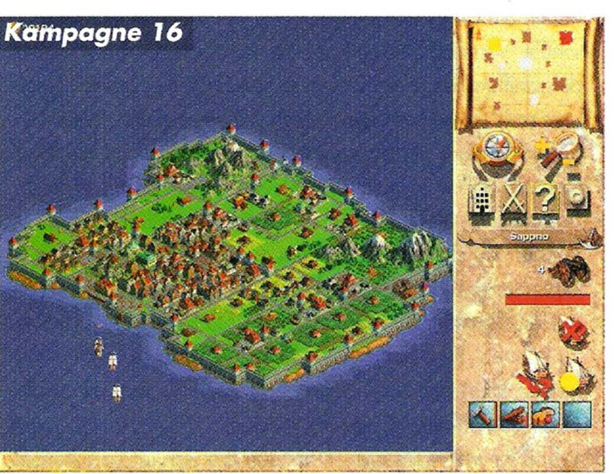
Schwierigkeit ☆☆☆☆

Ziel: 1.500 Einwohner

Sie müssen sich in einer weitestgehend besiedelten Welt einen Lebensraum schaffen. Ihnen bleibt nur eine mittelgroße Insel zur Besiedelung übrig. Die umliegenden Inseln sind winzig und bieten nur wenig Platz für effektive Landwirtschaft. In dieser Kampagne ist äußerst vorsichtiges Haushalten angesagt, da Sie viele Güter bei Konkurrenten einkaufen müssen. Behalten Sie immer ein wachsames Auge auf das Diplomatiemenü, eine offene Feindseligkeit könnte Sie mit einem Schlag Ihre Existenz kosten.

Sobald Ihre finanzielle Lage es erlaubt, sollten Sie in Schutzwälle und einige Verteidigungstürme und Einheiten investieren. Ihre Konkurrenten sehen es nicht allzu gerne, daß Sie sich in dieser Gegend breitmachen.





16. Die Festung

Schwierigkeit ☆☆☆☆

Ziel: Vernichten Sie den grauen Spieler

Diese Kampagne ist das härteste und langwierigste, was *Anno 1602* zu bieten hat: uneingeschränkter Krieg, mit allem, was dazugehört. Der Gegner, mit dem Sie es nun zu tun bekommen, ist mit allen Wassern gewaschen. Er wird jede militärische Schwäche ausnutzen und sich äußerst effektiv gegen Angriffe wehren. Wer diesen Feldzug für sich entscheiden will, muß all seine Erfahrung und jede Menge Zeit mitbringen. Jede Spur des grauen Spielers muß restlos beseitigt werden.

Florian Weidhase ■

Wir bedanken uns herzlich für die freundliche Unterstützung des Anno 1602-Teams von Sunflowers.

Wanted!

Sie sind diesem Aufbaustrategie-Hit völlig verfallen und haben in nächtelangen Sitzungen Tips herausgefunden, die auch eine Viertelmillion anderer PC Games-Leser interessieren könnten? Dann freuen wir uns auf Ihre Tricks: Für abgedruckte Tips überweisen wir Ihnen selbstverständlich ein angemessenes Honorar (Bankverbindung nicht vergessen!).

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Tips & Tricks: Anno 1602
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Komplettlösung

StarCraft

Da es StarCraft bereits seit Ostern zu kaufen gibt, hat unser Spiel des Monats schon jetzt viele Anhänger, die nur auf eine Komplettlösung zu Blizzards Echtzeitstrategiespiel warten. In unserem „Walkthrough" gehen wir auf jede Mission ein und verraten praktische Cheats.

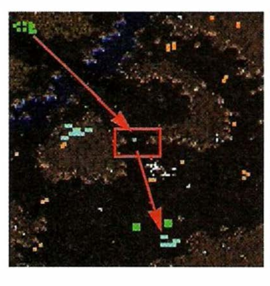
Allgemeine Hinweise

1. Die Komplettlösung setzt voraus, daß Sie im Rahmen Ihrer finanziellen und zeitlichen Möglichkeiten grundsätzlich ALLE (!) angebotenen Upgrades erforschen. Zu diesem Zweck sollten Sie möglichst jedes in der jeweiligen Mission verfügbare Gebäude errichten.
2. Das Erkunden der Karte löst häufig spezielle Ereignisse aus. Um Feinde nicht vorzeitig anzulocken, sollte man den Stützpunkt daher erst mit einer schlagkräftigen Truppe verlassen. Sind genügend Rohstoffe in Reichweite vorhanden, gilt stets: erst Basis ausbauen, dann Karte erkunden.
3. Helden müssen immer überleben und dürfen daher nicht an der Front kämpfen. Andere Missionen sind trotzdem nur zu gewinnen, indem man ihre Spezialfähigkeiten einsetzt.
4. Für die Basis-Gebäude- und -Truppentypen wird nur der Rohstoff Kristall benötigt. Die Gas-Förderung ist daher zu Spielbeginn nicht so wichtig wie die Kristallproduktion. Umgekehrt hat man eine Mission so gut wie gewonnen, wenn man den Gegner am Mineralabbau hindern kann.
5. Lassen Sie Einheiten immer „patrouillieren", dann werden Gegner automatisch angegriffen.

Terran

1. Ödland

Ziele: • Marshal Jim Raynor finden
• Kaserne errichten
• Zehn Marines ausbilden

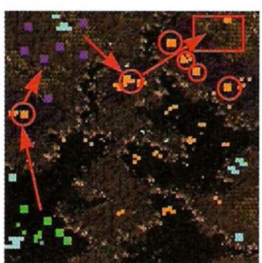




1. Sie gehen auf direktem Wege zur Basis und treffen Jim auf halber Strecke.
2. Kurz vor der Basis treiben sich einige Zerglinge herum, die aber schnell erledigt sind.
3. Sie bauen eine Kaserne und trainieren Marines.

2. Außenposten

Ziel: • Zerg-Schwarm vernichten

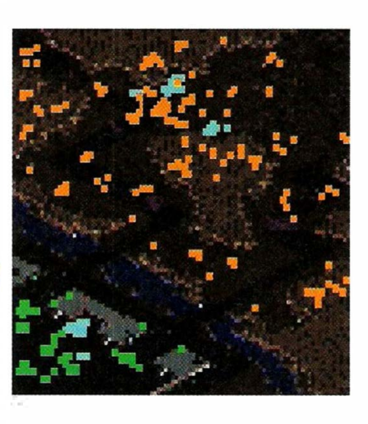




1. Man trainiert acht bis zehn Marines und marschiert nach Norden, um Blackwater Station einzunehmen.
2. Blackwater Station besitzt eine Akademie, so daß Sie weitere Feuerfresser ausbilden können.
3. Mit 12 bis 15 Infanteristen geht es nach Osten, wo vier weitere Zerg-Kolonien und die infizierte Kommandozentrale zerstört werden. Im Südosten treffen Sie weitere Zergs.

3. Bündnis der Verzweiflung

Ziel: • 30 Minuten überleben, bis Evakuierungs-Schiffe landen.

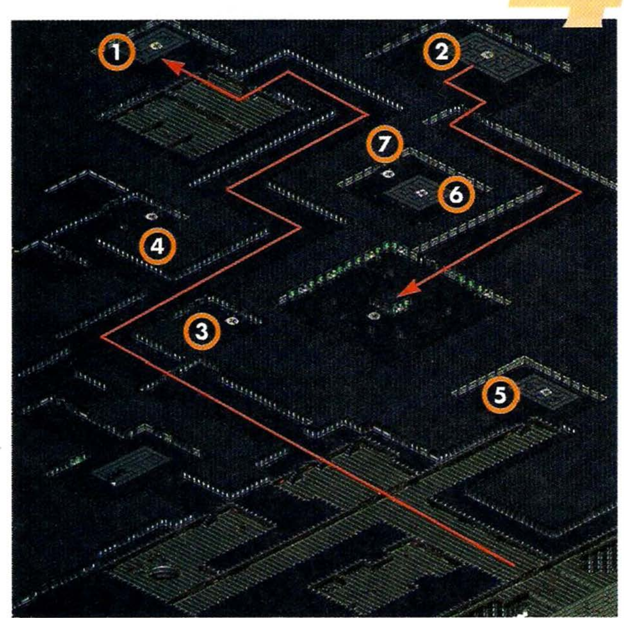


1. Beide Bunker werden mit je vier Marines besetzt. Dahinter stellt man zwei bis drei Adler und ein WBF zum Reparieren. Weitere Marines werden auf den Dächern plaziert. Die sporadischen Zerg-Angriffe lassen sich so leicht abwehren.
2. Kurz vor Ablauf der Frist erfolgt der Generalangriff der Zerg. Bis dahin sollte man den einen oder anderen Bunker und Raketenturm zusätzlich gebaut haben. Wer auf Nummer Sicher gehen will, kann auch noch die Straßen vor den Bunkern verminen.



4. Der Maulwurf

Ziel: • Daten-Disk beschaffen

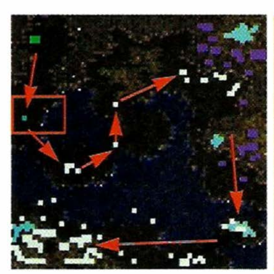


1/2: Teleport zu Sektor 2/1
3: Verteidigung deaktivieren
4: Türen der Versuchslabors öffnen
5/6: Teleport zu Sektor 6/5
7: Überwachungskamera im Zielgebiet einschalten

Folgen Sie dem eingezeichneten Weg; Umwege sind lediglich mit mehr Gegenwehr verbunden. Ihre Feinde erledigen Sie am einfachsten durch die Bündelung der Feuerkraft.

5. Revolution

Ziele: • Kerrigan zu den Rebellen bringen
• Konföderierte eliminieren

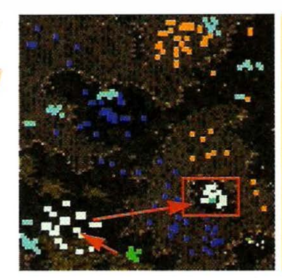




1. Auf dem Weg nach Süden treffen Sie Kerrigan, die Ihnen den Weg weist.
2. Zerstören Sie kurz vor der Basis den westlichen Bunker und Raketenturm.
3. Kerrigan setzt ihr Tarnfeld ein und erreicht ungehindert die Rebellenbasis.
4. Diese Basis wird ausgebaut und jeder Bunker mit vier Marines besetzt.
5. Drei bis vier Raumfrachter setzen Ihre kampferprobten Marines im Südosten der Karte ab, von wo aus sie sich nach Westen durchkämpfen.

6. Norad II

Ziel: • Raynor und zwei Landefrachter zum notgelandeten schweren Kreuzer bringen

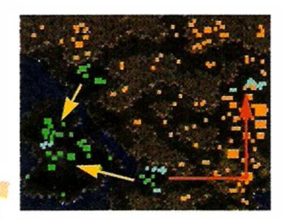




1. Die Truppe bewegt sich nach Osten und übernimmt die Basis.
2. Die Marines werden auf die Bunker verteilt und die Basis ausgebaut.
3. An der Absturzstelle des Kreuzers befinden sich zwei WBFs, die die Bunker, die Goliaths und den Kreuzer reparieren. Keine Einheit verläßt die Absturzstelle.
4. Sie produzieren sechs Frachter und laden in jeden einen Adler. Auf direktem Wege wird die Absturzstelle angeflogen; Kerrigan sollte sich in einem der vorderen Schiffe des Konvois befinden.

7. Die Trumpfkarte

Ziel: • PSI-Emitter zur feindlichen Basis bringen



1. Im Norden bewegen Sie Kerrigan und die übrigen Truppen sowie das Wissenschaftliche Institut und den Raumhafen nach Süden zu Ihrer Basis.
2. Auch im Osten ziehen Sie die Infanterie ab.
3. Sichern Sie die drei Brücken vor der Basis mit Bunkern und Raketentürmen.
4. Produzieren Sie vier Belagerungspanzer, zwölf Goliaths und Marines und ein weiteres Forschungsschiff. Als Reserve sollte noch einmal eine ähnliche Anzahl Einheiten zur Verfügung stehen.
5. Die Panzer werden mit der Verteidigungsmatrix der Forschungsschiffe geschützt und bewegen sich nach Osten. Die Goliaths und Marines bleiben dicht hinter ihnen und schalten die feindlichen Raumjäger aus. Die beiden Forschungsschiffe machen getarnte Luftstreitkräfte sichtbar.
6. Sie kämpfen sich bis zum östlichen Rand der Karte und dann nach Norden ins Zentrum der feindlichen Basis vor. Der schwere Kreuzer der Konföderierten kann mit Sarahs Stopper-Fähigkeit ausgeschaltet werden.

8. Der große Vorstoß

Ziel: • Streitkräfte der Konföderierten eliminieren

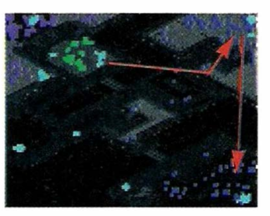


1. Nehmen Sie die Basis im Nordwesten in Besitz und sichern Sie sie mit Bunkern und Raketentürmen.
2. Produzieren Sie acht Raumjäger und versehen Sie diese mit Tarnvorrichtungen.

3. Bauen Sie vier Forschungsschiffe.
4. Füllen Sie die Silos mit Atomraketen.
5. Ein Geist löst zwei Nuklearschläge aus, die die beiden vorderen Raketentürme des Feindes zerstören.
6. Geschützt mit einer Verteidigungsmatrix, gehen die Jäger gegen die Feindbasis vor. Ziel ist das Hauptquartier.
7. Die Jäger zerstören alle WBF des Gegners und halten die Position genau über den Kristallen, um neu produzierte Einheiten sofort zu eliminieren.
8. Bauen Sie neue Jäger, während Duke im schweren Kreuzer die Feindbasis weiter unter Beschuß nimmt. Eskortieren Sie Duke mit zwei Forschungsschiffen, die seine Verteidigungsmatrix aufrechterhalten.
9. Errichten Sie ein viertes Hauptquartier mit ComSat auf den Trümmern des gegnerischen Stützpunkts.
10. Mit zwei Staffeln, bestehend aus je acht Jägern und vier Forschungsschiffen, nehmen Sie mit der gleichen Taktik die zweite Konföderierten-Basis von Norden und Westen her unter Feuer.

9. New Gettysburg

Ziele: • Streitkräfte der Protoss eliminieren
• Zerg-Basen verschonen



1. Stellen Sie Goliaths her, die zusammen mit den Marines als mobile Einsatztruppe für Zerg-Angriffe bereitgehalten werden.
2. Produzieren Sie je vier schwere Kreuzer und Forschungsschiffe.
3. Belegen Sie die Kreuzer mit Verteidigungsmatrizen und stoßen nach Osten vor.
4. Dann greifen Sie die Protoss-Basis im Nordosten von Süden her an. Ziel ist das Hauptquartier in der nordöstlichen Ecke.
5. Die Forschungsschiffe benutzen EMP-Schockwellen, um die Schilde der Protoss herunterzufahren, die Kreuzer erledigen den Rest.
6. Ist das feindliche HQ zerstört, holen Sie mit einem Landefrachter einige WBF nach, um eine neue Zentrale zu errichten.
7. Reparieren Sie die Kreuzer und wenden Sie sich dem Süden zu. Sie stoßen von Norden her auf das Hauptquartier vor, welches ganz im Südosten liegt.
8. Nachdem auch dieses zerstört ist, müssen Sie sich um die eigene Basis kümmern, die nun verstärkt von den Zergs heimgesucht wird. Dann werden die restlichen Protoss-Gebäude und Truppen eliminiert.

10. Der Hammer fällt

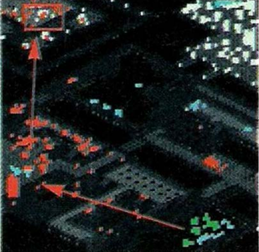
Ziel: • Ionen-Kanone zerstören

1. Wie in der vorhergehenden Mission bauen Sie Ihre Basis aus. Zusätzlich werden Raketentürme errichtet.
2. Ein zweiter Raumhafen ist diesmal erforderlich.

Cheats

Achtung: Die Cheats gelten nur für den Einzelspieler-Modus. Und so aktivieren Sie den Cheat: Betätigen Sie während des Spiels die Return-Taste („Nachrichten senden") und tippen Sie den Text wortwörtlich ein; Groß- und Kleinschreibung spielen dabei keine Rolle. Wenn die Meldung „Cheat eingeschaltet" erscheint, haben Sie alles richtig gemacht.

Cheat	Wirkung
Black Sheep Wall	Gesamte Karte ist einsehbar
Breathe Deep	500 Einheiten Gas
Food for Thought	Sie können Einheiten auch ohne die nötigen Vorräte (Versorgungsdepot, Overlords, Pylons) produzieren
Game Over Man	Sie verlieren die Mission
Medieval Man	Kostenlose Upgrades für alle Einheiten
Modify the Phase Variance	Jedes Gebäude kann errichtet werden (unabhängig von den Voraussetzungen)
NoGlues	Hindert den Computer am Einsatz von energieverbrauchenden Fähigkeiten
Operation CWAL	Erhöht die Baugeschwindigkeit aller Einheiten und Gebäude
Ophelia	Direkte Missions-Anwahl „Ophelia" schaltet den Cheatmodus ein und aus; betätigen Sie anschließend nochmals Return und geben Sie den gewünschten Level ein (Beispiele: Terran 2, Zerg 5, Protoss 10 etc.)
Power Overwhelming	„God Mode" (Einheiten und Gebäude werden unzerstörbar)
Show me the Money	10.000 Mineralien + 10.000 Gas
Something for Nothing	Schaltet alle verfügbaren Upgrades frei
Staying Alive	Mission läßt sich nicht beenden (auch wenn die Ziele erfüllt wurden)
The Gathering	Unendliche Energie (wird von manchen Fähigkeiten/ Upgrades vorausgesetzt)
There is no cow level	Sie gewinnen die Mission
War aint what it used to be	Deaktiviert den „Nebel des Krieges" (Fog of War)
Whats Mine is Mine	500 Einheiten Mineralien





3. Bauen Sie je sechs Kreuzer und Forschungsschiffe. Diese werden so um die Basis postiert, daß feindliche Geheimagenten aufgespürt und vernichtet werden können.
4. Die EMP-Schockwelle erforschen Sie diesmal nicht, ferner

sollten Sie sich bei den Schiff-Upgrades auf jeweils zwei für Bewaffnung und Panzerung beschränken.

5. Je vier Kreuzer und Forschungsschiffe bewegen sich nach NW und nehmen die Feindbasis unter Beschuß. Es werden HQ, Kasere, Fabrik und Raumhafen zerstört.
6. Währendessen sichern die verbleibenden Schiffe die nördliche Flanke Ihrer Basis gegen den zweiten Feind im NO.
7. Bauen Sie drei Landefrachter und verladen Sie Ihre Bodentruppen.
8. Kreuzer und Landefrachter werden durch eine Verteidigungsmatrix geschützt und entern die Orbitalplattform der Ionen-Kanone von SW her.
9. Die Bodentruppen dienen in erster Linie als Ablenkung für die feindlichen Geheimagenten, damit die Kreuzer ungehindert feuern können.
10. Ist der erste Widerstand gebrochen, sammeln Sie den Rest der Fußtruppe und zerstören weitere Raketentürme. Den finalen Angriff auf die Ionen-Kanone führen die Kreuzer durch.

Zerg

1. In den Ruinen

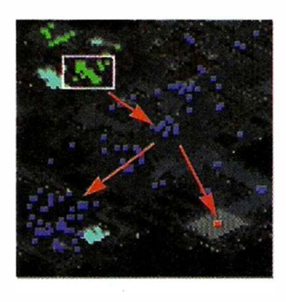
Ziele:
- Brutschleimpool errichten
- Hydraliskenbau errichten
- Den Kokon beschützen
- Das Lager der Terraner zerstören



1. Errichten Sie einen Brutschleimpool und einen Extractor für das Vespin-Gas.
2. Bauen Sie etwa ein Dutzend Zergling-Einheiten, um den Norden und Osten des Lagers gegen Eindringlinge zu schützen. Der Kokon muß nicht gesondert beschützt werden, da sich die Terraner eher defensiv verhalten und mit den wachehaltenden Zergling-Einheiten abwehren lassen.
3. Errichten Sie einen Hydraliskenbau und produzieren Sie ein Dutzend Hydralisken.
4. Im Nordwesten und Südosten der Karte befinden sich einzelne Gebäude und Wachposten der feindlichen Terraner. Diese sollten Sie zerstören, bevor Sie sich an die Kommandozentrale im Nordosten wagen.

2. Der Beginn

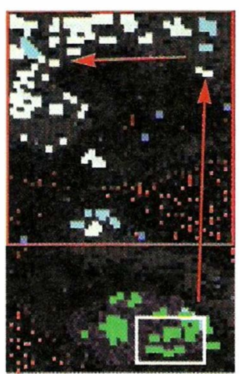
Ziel:
- Den Kokon zum Signalgeber bringen



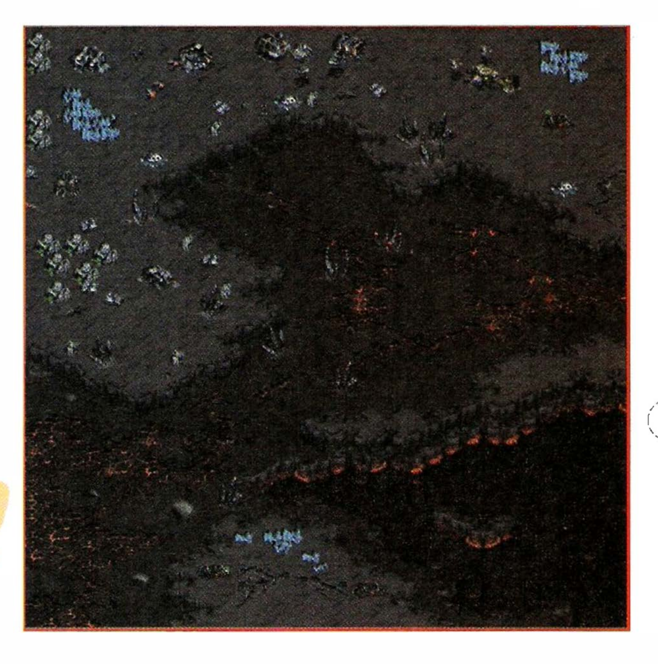
1. Bauen Sie ein Dutzend Hydralisken und Mutalisken.
2. Greifen Sie die gegnerischen Einheiten im Südosten an und vernichten Sie alle Einheiten, die sich auf dem Weg zum Signal befinden.
3. Zerstören Sie das Hauptlager im Nordwesten der Karte.
4. Schicken Sie eine Drohne zum Signal in Ihrem Lager und bringen Sie den Kokon zum Signal.

3. Die neue Ordnung

Ziele:
- Den Kokon beschützen
- Alle Terraner eliminieren



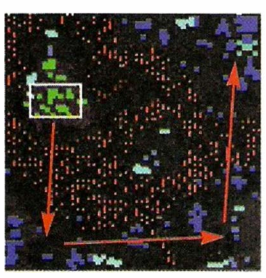
1. Errichten Sie als erstes Gebäude einen Brutschleimpool, dann eine Evolutionskammer und Kolonien um den Kokon herum. Dies sollten sowohl Sporen- als auch Tiefenkolonien sein. Am besten werden sie so plaziert, daß feindliche Einheiten überhaupt nicht an den Kokon gelangen können.
2. Produzieren Sie Hydralisken, um Ihr Lager zusätzlich abzusichern.



3. Verbessern Sie die Brutstätte zu einem Bau, und errichten Sie einen Schößling.
4. Produzieren Sie ein Dutzend Mutalisken.
5. Wenn die Ressourcen knapp werden, sollten Sie ihre Drohnen zum nächsten Feld im nahen Norden schicken. Es empfiehlt sich, eine zweite Brutstätte aufzustellen, damit die Drohnen keine langen Transportwege zurücklegen müssen.
6. Das feindliche Lager befindet sich im Nordwesten. Greifen Sie mit den Mutalisken entweder den südlichen oder den östlichen Rand des Lagers an und zerstören Sie dann Gebäude für Gebäude. Die Mutalisken sollten in einer Gruppe bleiben, d. h. alle zusammen immer ein Ziel angreifen.

4. Agentin des Schwarms

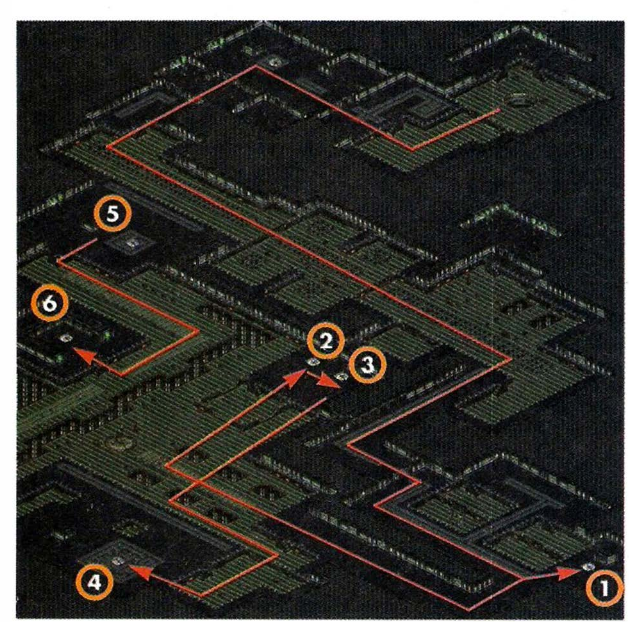
Ziele: • Den Kokon beschützen, bis er zum Schlüpfen reif ist
• Raynors Kommandozentrale verseuchen oder zerstören
• Kerrigan muß überleben



1. Während der Countdown läuft, sollten Sie unbedingt darauf achten, die feindlichen Einheiten, die meist von Osten her angreifen, mit Zerglingen und Hydralsiken abzuwehren.
2. Kerrigan sollte er innerhalb des Lagers bleiben (am besten beschützt von ein paar Hydralisken).
3. Wenn Sie Kolonien am südöstlichen Rand Ihres Lagers errichten, können die regelmäßig vorbeifliegenden Transporter vernichtet werden.
4. Bevor Mineralien und Gas abgebaut und verbraucht sind, sollten Sie den Bauchbeuteltransport für die Overlords entwickeln. Schicken Sie mit Ihnen ihre Drohnen zum nächstgelegenen Feld im Osten und errichten Sie dort eine weitere Brutstätte.
5. Errichten Sie in Ihrem Hauptlager ein Königinnennest, und produzieren Sie ein bis zwei Königinnen und etwa ein Dutzend Mutalisken.
6. Die Kommandozentrale liegt im Nordwesten. Bevor Sie diese jedoch angreifen, sollten Sie zuerst die terranischen Gebäude im Südwesten und Südosten zerstören. Die Königinnen sollten erst zum Einsatz kommen, wenn der Weg zur Kommandozentrale frei von feindlichen Einheiten und Wachtürmen ist.

5. Die Amerigo

Ziele: • Kerrigan zum Supercomputer bringen
• Kerrigan muß überleben



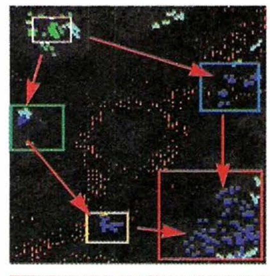
1/2/3 Schalter 4/5 Teleporter 6 Supercomputer

1. Bedenken Sie, daß Ihnen in dieser Mission nur die gegebenen Einheiten zur Verfügung stehen. Tasten Sie sich langsam vor. Benutzen Sie dazu am besten die Zerglinge und ziehen Sie mit Kerrigan und den Killer-Hydralisken nach.
2. An manchen Stellen, wie zum Beispiel bei den Gewehrfallen etwa in der Mitte der Karte, hilft nur schnelles Laufen, um die Türmechanismen mittels der Signalfelder zu öffnen.
3. Wenn Sie im Laufe der Mission die Zerglinge verlieren, ist das ein geringeres Problem. Wenn Kerrigan und die Hydralisken allerdings kaum mehr Lebensenergie besitzen, sollten Sie warten, bis sie wieder so viele Punkte haben, daß ihre Anzeige für Lebensenergie im grünen Bereich liegt.
4. Kurz vor dem Supercomputer ist wieder eine Gewehrfalle. Laufen Sie mit Kerrigan einfach daran vorbei, geradewegs auf den Supercomputer zu.

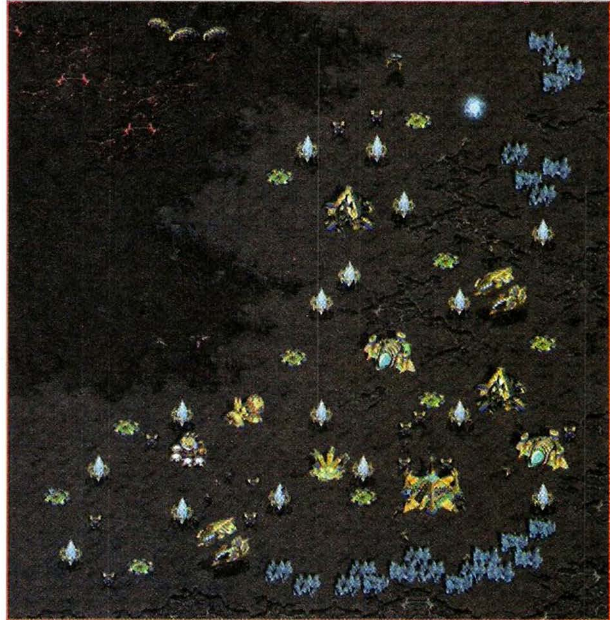


6. Der dunkle Templer

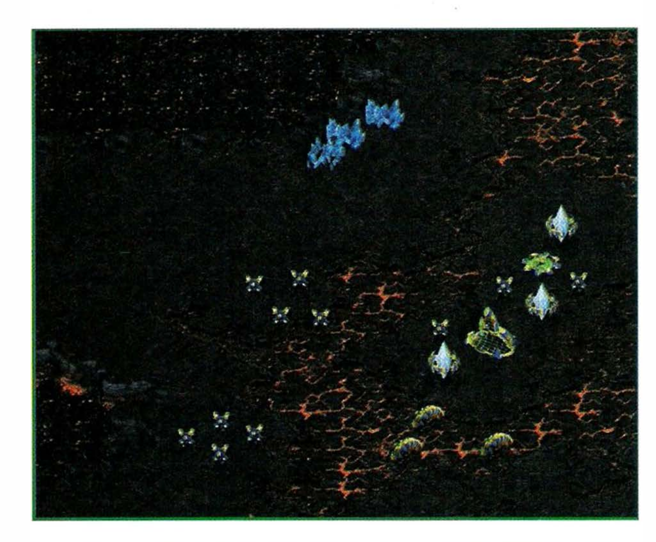
Ziele: • Die Protoss-Eindringlinge vernichten
• Kerrigan muß überleben
• Kerrigan alleine zu Tassadors Herausforderung bringen







1. Errichten Sie Sporen- und Tiefenkolonien im Norden Ihres Lagers und stellen Sie zusätzlich einige Hydralisken und Mutalisken dazu, um immer wieder angreifende Einheiten vom Lager fernzuhalten.
2. Ein unbewachtes Mineralien- und Gasfeld liegt im Westen Ihres Lagers. Reichen auch diese Ressourcen nicht aus, er



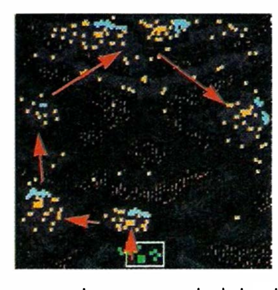


obern Sie das Feld im Süden. Es ist nicht stark bewacht, daher reichen ein paar Mutalisken.

3. Produzieren Sie ein Dutzend Mutalisken und machen Sie sie zu Wächtern. Greifen Sie die feindlichen Gebäude im Nordwesten an und zerstören Sie schrittweise den Feind.
4. Entwickeln Sie den Bauchbeuteltransport für die Overlords und bringen Sie Kerrigan ohne Begleitung weiterer Einheiten zu Tassador.

7. Die Auswahl

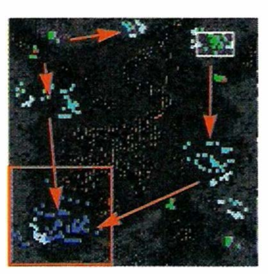
Ziel: • Die Garm-Brut bis auf das letzte Mitglied ausradieren



1. Zerstören Sie mit den gegebenen Einheiten die Garm-Brut und deren Gebäude im nahen Norden. Errichten Sie dort Ihr Lager.
2. Stellen Sie zur Absicherung zwei bis drei Kolonien auf und bauen Sie einen Brutschleimpool, einen Hydraliskenbau und einen Schößling.
3. Produzieren Sie etwa ein halbes Dutzend Mutalisken und Hydralisken, bevor Mineralien und Gas aufgebraucht sind. Erobern Sie mit ihnen ein zweites Ressourcenfeld im Westen. Achten Sie darauf, das Feld mit Zerglingen und Hydralisken zu beschützen, da dort immer wieder feindliche Einheiten patrouillieren und angreifen. Empfehlenswert sind hier eine Sporen- und eine Tiefenkolonie.
4. Für den Angriff auf die Kommandozentrale sollten Sie ein Dutzend Mutalisken produzieren und sich an den Rand des feindlichen Lagers im Nordwesten herantasten. Zerstören Sie nach und nach den Feind.

8. Auge um Auge

Ziele: • Protoss-Basen zerstören
• Kein dunkler Templer darf entkommen
• Kerrigan muß überleben



1. Schicken Sie durch den rechten Nydus-Kanal die zwei Ultralisken aus Ihrem Hauptlager zum Signal im Südosten der Karte. An diesem Signal greift der Gegner überwiegend an. Stellen Sie um die Signale herum mehrere Overlords, damit Ihre Einheiten die Archons erkennen und angreifen können.
2. Gehen Sie sparsam mit den Ressourcen um. Verzichten Sie auf Upgrades für Königinnen, und machen Sie die Mutalisken nicht zu Wächtern.
3. Bauen Sie vor allem Hydralisken, aber auch einige Ultralisken, und greifen Sie zunächst das Lager im Nordwesten an. Zerstören Sie dann das Lager im Nordwesten.
4. Das Hauptlager im Südwesten ist gut bewacht. Produzieren Sie erst zwei Dutzend Mutalisken, Hydralisken und ein Dutzend Ultralisken, bevor Sie sich hineinwagen. Greifen Sie vom Westen her an und zerstören Sie als erstes die Roboterfabrik.



9. Invasion von Aiur

Ziele: • Eine Drohne zur Khaydarin-Kristall-Formation bringen
• Die Streitkräfte der Protoss in Schach halten, während die Drohnen die Khaydarin-Kristalle abbauen

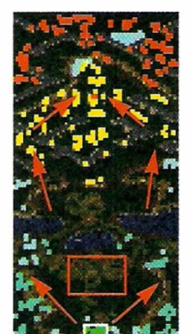


1. Bauen Sie Hydralisken und stellen Sie sie als Wachposten im Osten und Süden des Lagers auf.
2. Graben Sie ein paar Zerglinge im Osten ein, um feindliche Räuber und Spider Mines rechtzeitig bekämpfen zu können.
3. Erobern Sie zwei weitere Gas- und Mineralfelder im Osten der Karte und errichten Sie dort Brutstätten.
4. Produzieren Sie zwei Dutzend Mutalisken. Greifen Sie mit dem ersten Dutzend das feindliche Lager im Südosten an und ziehen Sie mit dem zweiten Dutzend nach.
5. Von dem Lager im Nordwesten sowie von den Lagern unterhalb des Kristalls geht keine Bedrohung aus. Bevor Sie jedoch eine Drohne zum Kristall bringen, sollten Sie dort mindestens vier Overlords und je ein Dutzend Mutalisken, Wächter und Hydralisken in Stellung bringen.
6. Ist die Drohne am Kristall angelangt, beginnt ein Countdown von zehn Minuten. In dieser Zeit darf keine feindliche Einheit zur Drohne gelangen. Sobald der Kristall abgebaut wurde, schicken Sie die Drohne zum Signal in Ihrem Hauptlager zurück.



10. Der Kreis schließt sich

Ziele: • Den Protoss-Tempel zerstören
• Khaydarin-Kristalle zu den Überresten des Protoss-Tempels bringen



1. Sichern Sie Ihr Lager mit Hydralisken ab.
2. Bauen Sie ein Dutzend Mutalisken und vernichten Sie die feindlichen Lager im Westen und Osten. Tasten Sie sich jeweils im Westen und Osten der Karte bis zur Küste vor und zerstören Sie die feindlichen Einheiten.
3. Im Osten nahe der Küste befindet sich ein Vespin-Geysir, der noch nicht erschöpft ist. Errichten Sie dort eine zweite Brutstätte und bauen Sie das Gas ab. Produzieren Sie ein halbes Dutzend Overlords, zwei Dutzend Mutalisken und ein knappes Dutzend Königinnen.
4. Stellen Sie die Overlords jenseits der Küste in Reihe auf. Im Westen und Osten liegen unbewachte Mineralfelder. Greifen Sie von dort aus mit den Mutalisken die feindlichen Lager an. Je nachdem, ob Sie im Westen oder Osten angegriffen haben, werden sich dort sehr viele Spider Mines sammeln. Ziehen Sie die Mutalisken zurück und legen Sie mit den Königinnen Brütlinge auf diese Einheiten. Wenn die meisten vernichtet sind, greifen Sie erneut mit den Mutalisken an.



5. Zerstören Sie alle gelben Gebäude. In der Mitte der Karte, etwa im obersten Drittel, befindet sich der Kristall. Zerstören Sie ihn und bringen Sie die Drohne mit dem Kristall zum Signal.

Protoss

1. Erstschlag

Ziel: • Fenix finden und dann den Zerg-Bau zerstören
• Fenix muß überleben



1. Wichtig ist hier eine gute Sicherung der Basis und ein schneller Aufbau der zweiten Basis.
2. Zur Sicherung des Eingangs reichen 5-8 Dragoner und die doppelte bis dreifache Anzahl Berserker. Achten Sie darauf, daß Sie bei allen wichtigen Gebäuden auch noch mindestens ein bis zwei Dragoner herumstehen haben, da die Zergs später mit fliegenden Truppen angreifen.



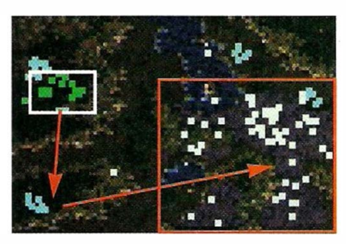
3. Die zweite Basis wird im Nordwesten auf dem Plateau errichtet. Schicken Sie als erstes einen Kampfverband mit vier Dragonern und

acht Berserkern dorthin – das sollte für die dort stationierten Zerg-Truppen reichen. Anschließend schicken Sie noch einen kleinen Kampfverband (zwei Dragoner, vier Berserker) mit einer Sonde hin, um die zweite Basis aufzubauen.

4. Mit den jetzt reichlich vorhandenen Mineralien sollten Sie keine Probleme haben, genügend Truppen aufzustellen, um die Zergs auszuradieren.

2. Flammenhölle

Ziele:
- 15 Minuten überleben, bis Fenix in Position geht, und solange die Zergs ablenken
- Den Zerg-Zerebraten vernichten
- Fenix muß überleben

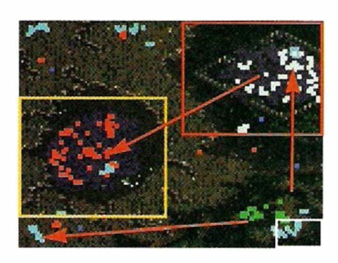


1. Als erstes sichern Sie Ihre Basis. Ein paar Photonenkanonen sollten genügen. Greifen Sie den Gegner im Süden an – dort sind dann noch Rohstoffe zu finden. Damit sind Sie zumindest solange gut beschäftigt, bis sich Fenix in Position gebracht hat.
2. Den Zerebraten greifen Sie vornehmlich mit den Räubern an – achten Sie also darauf, daß Sie die nicht verlieren. Wenn Sie sich langsam vortasten und den Räubern die Berserker und Dragoner zur Seite stellen, ist diese Mission wirklich keine Herausforderung.



3. Rettungsinsel

Ziel:
- Die beiden Zerg-Kolonien vernichten



1. Sie befinden sich auf einem Plateau. Es kommt also darauf an, die Zugänge zum Plateau abzuschotten (im Norden zwischen dem roten und dem weißen Zerg).

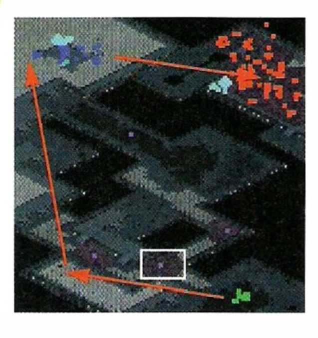


2. Ganz im Westen gibt es noch Mineralien, die sollten Sie sich gleich danach unter den Nagel reißen.
3. Jetzt können Sie gemütlich dazu übergehen, den weißen Zerg auszuradieren. Dies ist relativ einfach: Bauen Sie vor dem Eingang zur Zerg-Kolonie ein paar Pylone und Photonenkanonen – damit erreichen Sie die Vespin-Gas-Fabrik des Gegners.
4. Ist die erstmal ausgeschaltet, entspannt sich die Lage – rücken Sie einfach mit Pylonen und Photonenkanone vor. Gleiches Spiel beim roten Zerg. Empfehlung für die Kampfverbände: acht Berserker, vier Dragoner.



4. Die Jagd nach Tassadar

Ziel:
- Tassadar finden
- Tassadar und Raynor zum Signalgeber bringen

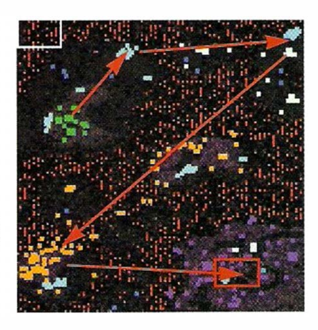


1. Tassadar und Raynor befinden sich in der linken oberen Ecke der Karte. Wählen Sie also Ihren Weg entsprechend. Die Karte zeigt den einzigen (!) Gegner, den Sie wirklich vernichten müssen, um zu Tassadar und Raynor vorzudringen.

2. Der Rückweg wird aber kein Zuckerschlecken. Sie werden also nicht darum herumkommen, die rote Zerg-Basis zu erledigen. Achten Sie unbedingt auf die Schildenergie Ihrer Truppen. Sobald die Schilde ein kritsches Maß erreicht haben, sollten Sie die Truppen sofort zurückziehen – dann kommen Sie problemlos mit den Ressourcen aus.

5. Seitenwechsel

Ziel: • Tassadar und zwei Berserker zum Eingang der Installation bringen



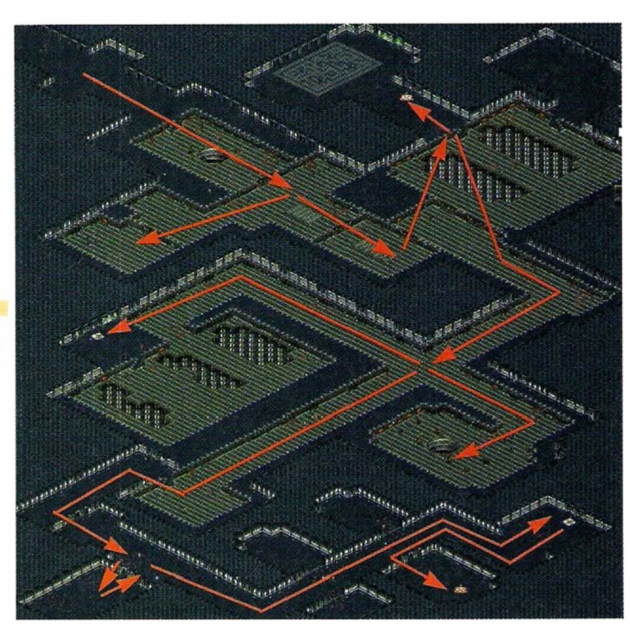
1. Sehr wichtig ist in dieser Mission das Abschotten der eigenen Basis. Auf dem Plateau gibt es genügend Rohstoffe; des weiteren sind auch in der Terraner-Basis (rechts oben) noch Ressourcen vorhanden.
2. Sobald Sie von den Terranern entdeckt wurden, wird eine Flotte von Terraner-Schiffen abgesetzt – die sind aber wirklich keine Herausforderung. Eine Zwölfer-Staffel Scouts erledigt das diskret.
3. Der orangefarbene Zerg macht schon mehr Schwierigkeiten. Tasten Sie sich mit einem Dutzend Scout langsam vor und errichten Sie bei den entprechenden Rohstoffen schnell zusätzliche Basen. Wenn Sie behutsam vorgehen, reicht im Prinzip sogar die eine Scout-Staffel völlig aus (stets zurückziehen, wenn die Schilde kritisch werden).



6. Die Dunkelheit

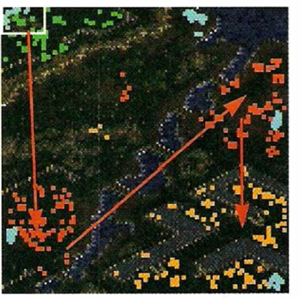
Ziel: • Zeratul retten
• Tassadar muß überleben

1. Sie erhalten immer wieder Verstärkung durch Space-Marines bzw. Berserker und einen Dragoner. Gehen Sie langsam vor! Achten Sie gut auf die Schilde – regelmäßig warten, bis die Schilde wieder aufgeladen sind.
2. Achten Sie auch besonders auf infizierte Menschen – da können Sie den PSI-Sturm mal richtig ausprobieren.



7. Heimat

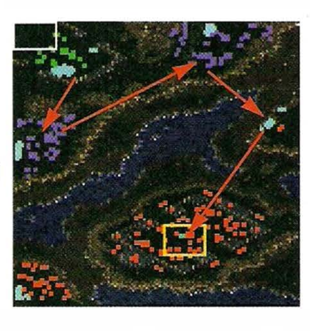
Ziel: • Das Herz der Konklave vernichten
• Fenix, Zeratul und Tassadar müssen überleben



1. Sie haben es mit gleichwertigen, wenn nicht sogar überlegenen Gegnern zu tun. Vernichten Sie zuerst den roten Gegner im Nord-Westen. Sie werden dazu immens viele Truppen benötigen.
2. Auch eine gute Verteidigung der Basis ist wichtig. Wurde der erste rote Protoss ausgeschaltet, haben Sie auch wieder Zugriff auf dringend benötigte Rohstoffe. Sobald Sie den zweiten Gegner in Angriff nehmen, ergibt sich Tassadar, damit das Töten ein Ende hat.

8. Tassadar vor Gericht

Ziel: • Die Stasis-Zelle vernichten
• Raynor und Fenix müssen überleben



1. Hier kommt es auf solides Ressourcen-Management an. Folgende Strategie ist erfolgversprechend: Zunächst eine ordentliche Verteidigung der beiden Eingänge errichten, dann schön langsam aufrüsten und den Gegner im Süden (lila 1) angreifen und vernichten. Dieser Gegner ist nicht sonderlich stark. Dann haben Sie wieder Zugriff auf Rohstoffe.
2. Der Gegner Lila 2 ist schon etwas problematischer – aber dank der zweiten Basis auch zu knacken. Die Rohstoffe

S T U

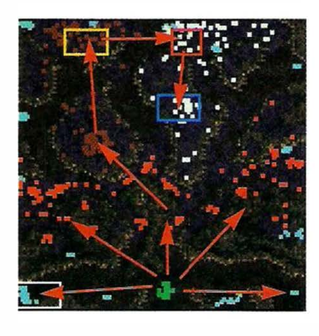


oberhalb des roten Gegners können Sie nach Zerstörung der Lila-Gegner sichern. Kontrollieren Sie unbedingt den Durchgang.

3. Der rote Gegner ist mit starken Luftverbänden ausgestattet. Allerdings leistet Raynors Kommandoschiff sehr gute Dienste bei der Verteidigung. Den roten Gegner greifen Sie mit starken Boden-Verbänden und einigen Trägerschiffen an.

9. Schattenjäger

Ziel:
- Zeratul benutzen, um die Zerg-Zerebraten zu vernichten
- Zeratul und Fenix müssen überleben





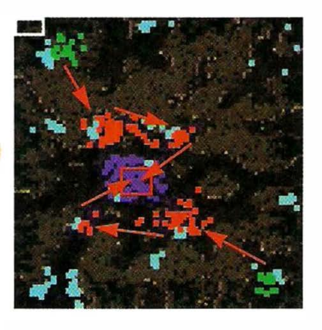
1. Rohstoffe finden Sie rechts und links von Ihrer Basis. Beginnen Sie mit dem Bau der Basis in der linken Ecke. Wichtig sind Trägerschiffe und Arbiter. Verbarrikadieren Sie den Zugang mit Trägern und Arbitern.
2. Danach arbeiten Sie sich schön langsam nach oben vor. Optimale Reihenfolge: rot, braun, weiß.





10. Das Auge des Sturms

Ziel:
- Overmind vernichten
- Tassadar, Raynor und Zeratul müssen überleben





1. Bauen Sie beide Basen gut aus. Wichtig ist die Terraner-Basis, da dieser Stützpunkt am häufigsten angegriffen wird.
2. Arbeiten Sie sich vorsichtig vor und rotten Sie die vier roten Gegner aus, da hier der Angriffs-Nachschub erzeugt wird.
3. Der lila Gegner ist in erster Linie passiv – das gibt Ihnen Zeit, das Finale vorzubereiten. Achten Sie, wie immer, darauf, daß Sie langsam und mit Bedacht vorgehen. Blindes Losstürmen wäre tödlich.
4. Die Flagschiffe von Raynor und Tassadar werden Ihnen bei der Verteidigung der Basen sehr gute Dienste leisten.

Terran-Missionen: Andreas Krumme ■
Zerg-Missionen: Silke Menne ■
Protoss-Missionen: Uwe Schmidt ■

In der nächsten Ausgabe...
...widmen wir uns in erster Linie dem Multiplayer-Modus von StarCraft. Sie erfahren, was Sie gegen gewiefte Taktiken Ihrer Rivalen unternehmen können, wie Sie gut befestige Stützpunkte knacken und vieles mehr.

Wanted!

StarCraft-Fans aufgepaßt! Wenn Sie nützliche Tricks oder zusätzliche Cheats auf Lager haben, dann freuen wir uns auf Ihre Zuschrift. Für abgedruckte Tips bedankt sich PC Games mit einem angemessenen Honorar (Bankverbindung nicht vergessen!).

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Tips & Tricks: StarCraft
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



Komplettlösung
Battlezone

Activisions Battlezone - zweifellos der beste Vertreter der Kategorie „3D-Echtzeitstrategie". Wir bieten Ihnen sowohl Grundlagen-Tips als auch eine ausführliche Komplettlösung.

Die Grundlagen

Kämpfen oder kämpfen lassen?

1. Führen Sie immer einen Flügelmann mit sich. Neben der größeren Feuerkraft hat dies den Vorteil, daß Sie ein weiteres Fahrzeug haben, sollten Sie Ihren verlieren.
2. Bei der Jagd auf einzelne Gegner sind Sie meistens schneller und effektiver als ein vom Computer gesteuerter Panzer. Als guter Kommandant führen Sie Ihre Truppen in den Kampf.
3. Hin und wieder ist es jedoch ratsam, Befehle aus sicherer Entfernung zu geben, um besonders bei Großangriffen nicht durch den eigentlichen Kampf abgelenkt zu werden.

Munition, Panzerung und Waffen

1. In Battlezone haben Sie sich verbrauchende Munitionsvorräte. Es ist kein gutes Gefühl, wenn einem mitten in einem Großangriff die Munition ausgeht. Versorgen Sie daher sich und Ihre Kameraden ständig mit frischem Nachschub.
2. Die Waffenkammer katapultiert Nachschub über enorme Distanzen und kann so auch vorgeschobene Einheiten wieder aufpeppen. Da die Munitions- und Panzerungskanister je nach Entfernung mitunter eine Minute unterwegs sind, ist es ratsam, vor einem Angriff ein kleines Lager anzuhäufen.
3. Vergessen Sie nicht, Ihre Badgers mit Munition zu versorgen. So Sie über eine Waffenkammer verfügen, können Sie der Einheit befehlen, Munition oder Panzerung anzufordern.



Mit Silos und Scavengers läßt sich die Schrottbergung beschleunigen.



Sie können Ihre Truppen aus sicherer Entfernung steuern.

4. Die Versorgungseinheit kann auch neue Waffen produzieren. Persönlich bevorzuge ich es immer, zwei gleiche Waffen zu haben und diese zur Erhöhung der Feuerkraft zu bündeln.
5. Wenn Sie über einen Konstrukteur verfügen, können Sie außerdem einen Hangar und ein Versorgungsdepot errichten. Fahrzeuge im direkten Umkreis dieser Gebäude werden wieder aufgeladen.

Einheiten kontrollieren

1. Jedem Fahrzeug ist eine Nummer in seiner Sparte (Offensive, Defensive, Versorgung) zugeordnet. Um immer schnell die richtige Einheit am Wickel zu haben, sollten Sie die Standpunkte und Gruppierungen mit Bedacht vornehmen. Merken Sie sich, welche Einheit wo ihren Dienst versieht.
2. Gewöhnen Sie sich einheitliche Gruppierungen an, z. B. Offensiveinheiten auf F1-F3, Defensivgruppen auf F4-F6 etc. Auch wenn Sie nicht immer alle F-Tasten mit Fahrzeugen belegen, prägen Sie sich so schneller die richtigen Tasten ein.

Tastenkombinationen merken

Nach einiger Zeit sollten Ihnen die Tastenkombinationen für die wichtigsten Befehle in Fleisch und Blut übergehen. Wenn man Sie mitten in der Nacht aufweckt und fragt, wie man einen leichten Panzer produziert, müssen Sie wie aus der Pistole geschossen mit 6 (Fabrik) und 2 (leichter Panzer) antworten.

Biometall

1. Neben bereits vorhandenen Biometallfeldern ist Ihr primärer Rohstoff der Schrott von zerstörten Fahrzeugen. Beschützen Sie Ihre Sammler deswegen immer gut.
2. Optimieren Sie die Metallversorgung durch den Einsatz mehrerer Scavangers. Später können Sie vorgeschobene Silos errichten, um die Wege der Sammler zu verkürzen.

Leider sind auch die Sammlerpiloten aus Battlezone recht stumpfsinnig. In aller Seelenruhe fahren die Sammler in gegnerisches Abwehrfeuer und Schluchten.

3. Die beste Rohstoffquelle sind die Überreste Ihrer Gegner. Wenn sich eine Welle nach der anderen an Ihrer Verteidigung die Zähne ausbeißt, gibt es genügend Nachschub!

Piloten

1. Neben dem zum Bau von Fahrzeugen und Einrichtungen benötigten Biometall sind auch Piloten ein Engpaßfaktor. Pro Fahrzeug wird ein Mann benötigt, und nur wenn Sie eine Kaserne bauen, bekommen Sie neue Piloten.
2. Deswegen sind feindliche Piloten, die aus ihren Maschinen ausgestiegen sind, wichtige Ziele.

Basis bauen – aber richtig!

1. Es bedarf einer Eingewöhnungsphase, bis man sich mit der lockeren Bauweise in Battlezone angefreundet hat. Hier ist nichts rechtwinklig, sondern Gebäude werden locker in der Gegend verteilt. Die meisten Einheiten können wieder eingepackt und anderorts wieder aufgestellt werden.
2. Manchmal ist es sogar nötig, die Basis zu verschieben, um an Rohstoffe zu kommen. Vom Konstrukteur errichtete Gebäude lassen sich selbstverständlich auch wieder von dieser Einheit abreißen.

Verteidigung

1. Schützen Sie Ihren Stützpunkt mit Kanonen und Geschütztürmen. Erste Regel hierbei ist, daß sich die jeweiligen Reichweiten überschneiden sollten, damit die Türme sich gegenseitig Deckung geben. Außerdem sollten Sie auch hinter Ihrer primären Verteidigungslinie noch Geschütze plazieren, um Einheiten abzufangen, die durch die erste Linie gebrochen sind.
2. Kanonen sind besonders auf Anhöhen und an schmalen Durchgängen effektiv. Achten Sie bei Geschütztürmen auf die Energieversorgung. Ihr Gegner greift nämlich mit Vorliebe Kraftwerke an und legt so kurzerhand die Türme lahm.

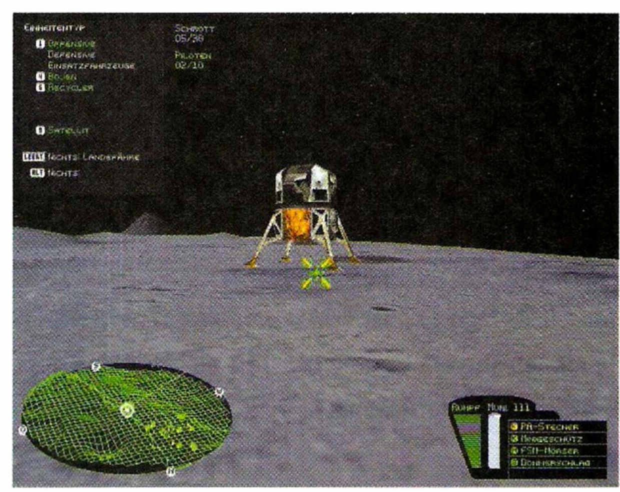
Artillerie

1. Obwohl die Artillerie als Defensiveinheit gelistet wird, ist es mehr eine taktische Angriffseinheit. Lassen Sie die Artillerie niemals unbewacht, im Nahkampf sind diese Geschütze völlig wehrlos. Die Artillerie kann auf alles innerhalb von 750 m feuern und eignet sich besonders zum Angriff auf Gebäude.
2. Wenn Sie eine Basis angreifen wollen, spionieren Sie kurz das Gelände aus und lassen die Artillerie das Ziel angreifen. Wichtigste Ziele sind gegnerische Kraftwerke, Fabriken und Recycler.

Missionsbeschreibungen NSDF

Mission 1 – Mond

1. Nachdem Sie das Trainingslager erfolgreich beendet haben, traut man Ihnen diesmal einen echten Kampfeinsatz zu. Aber keine Angst, allzu schwer wird es nicht. Wählen Sie ein Fahrzeug aus dem gut sortierten Fuhrpark der NSDAF.



Die Mondlandefähre EAGLE zeugt von der ersten Mondlandung, die laut der Battlezone-Storyline nur eine Farce war, um den kalten Krieg im All zu verheimlichen.

2. In der Basis befinden sich noch zwei Extrawaffen: ein „Schläger"-Mörser und eine RAVE-Gun. Sobald Sie den ersten Scavanger gebaut haben, müssen Sie diesen sofort zum Schrottfeld eskortieren.
3. Dort versuchen zwei sowjetische Jäger, Ihnen das Leben schwer zu machen. Kurz darauf wird ein weiterer Scavanger angegriffen, dem Sie auch noch aus der Bredouille helfen müssen.

Mission 2 – Mond

1. Gleich zu Anfang werden Sie von einer gegnerischen Patrouille aufs Korn genommen. Nach dieser Attacke schicken Sie zunächst den Recycler auf den Geysir bei der Kommandozentrale.
2. Sobald der Recycler produktionsbereit ist, können Sie die ersten Badgers bauen. Stellen Sie die Wachtürme an dem östlichen Basiseingang und auf den rechts und links angrenzenden Klippen auf.
3. Es folgen noch einige Angriffe, die aber dank der Badgers kein Problem sein sollten. Nach einiger Zeit bekommen Sie die Meldung, daß Eagle's Nest evakuiert wird und Sie das Personal in zwei Transportern zur Abschußrampe eskortieren sollen.



Ein sowjetischer Jäger greift Ihre Basis an! Die auf den Anhöhen plazierten Badgers fangen diese Gefahr jedoch wirksam ab.

4. Beordern Sie die Panzer an Ihre Flanke und setzen Sie sich in Richtung Rampe in Bewegung. Auf dem Weg werden Ihnen einige sowjetische Einheiten auflauern, die Sie zerstören, noch bevor die Transporter in Gefahr geraten. Wenn die Transporter und Sie an der Rampe eintreffen, ist die Mission gewonnen und der Weg zum Mars geebnet.

Mission 3 – Mars



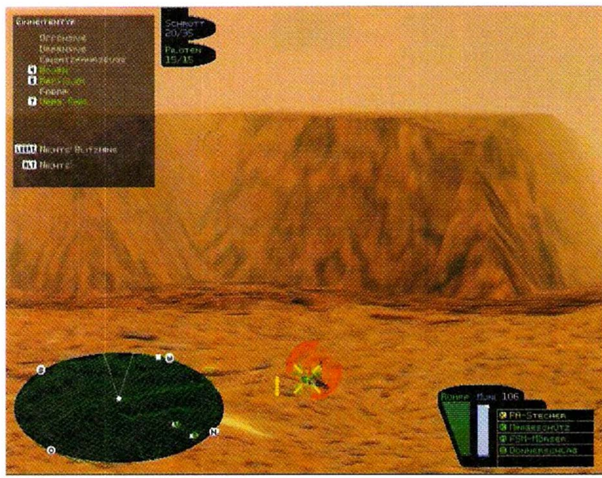
Der Schlepper steuert das Alien-Artefakt an, um es dann zur Basis zurückzubringen. Beschützen Sie den Schlepper vor sowjetischen Angriffen.

1. Auch auf dem Mars ist die CCA schon vor Ihnen gewesen. Errichten Sie Ihren Stützpunkt an dem NW-Geysir, um möglichst weit von der im Südosten gelegenen CCA-Basis entfernt zu sein. Nachdem Sie den Recycler und die Fabrik auf die Geysire gesetzt haben, starten Sie die Badger-Produktion.
2. Ein halbes Dutzend Kanonen sollten Sie zum Schutz der Basis abstellen. In der Fabrik stellen Sie zwei Grizzlies als Flügelmänner her.
3. Sie werden nach kurzer Zeit zu einem Wegpunkt zum Auskundschaften geschickt. Während Sie sich mit Ihren Flügelmännern auf den Weg machen, lassen Sie die Fabrik einen Schlepper (Transporter) herstellen. Am Navpunkt angekommen, müssen Sie sich um den schwachen Widerstand kümmern und dann den Transporter rufen, um das unbekannte Objekt zur Basis zurückzubringen.
4. Geben Sie Ihrem Transporter Geleitschutz zur Basis. Wenn das Artefakt sicher angekommen ist, erhalten Sie eine Funkmeldung, die Ihren Erfolg bestätigt. Jetzt greifen noch einige Gegner Ihre Basis an. Wenn alle Angriffswellen abgeschlagen wurden, ist die Mission bestanden.

TIP: Sollten Sie zu langsam sein oder Ihr Transporter es nicht zur Basis zurück schafften, versucht sogleich ein sowjetischer Schlepper, Ihnen das erkämpfte Objekt streitig zu machen. Fangen Sie ihn ab und erobern Sie das Artefakt zurück!

Mission 4 – Mars

1. Die Schluchten sind allesamt vermint und sollten daher zunächst gemieden werden. Nordöstlich Ihrer Startposition liegen zwei Geysire, auf denen Sie den Recycler und die Versorgungseinheit aufbauen können. Nachdem Sie nun den ersten Scavanger produziert haben, sollten Sie mit der Verteidigung Ihrer Stellung beginnen. Positionieren Sie die Geschütztürme in einer Reihe vor Ihren Gebäuden in Richtung Vulkan. Aus dieser Richtung werden Sie angegriffen (aus Westen).
2. Zwischenzeitlich sollten Sie mal einen kritischen Blick in die umliegenden Schluchten werfen. Dort stehen feindliche Minenleger. Leider sind sich Ihre Sammlerpiloten dieser Gefahr nicht bewußt und tappen nur allzu gerne in diese Falle. Mit gezielten Stecherschüssen lassen sich diese Gefahrenherde aus sicherer Entfernung zerstören.
3. Wenn Ihre Basisverteidigung steht (vier Badgers reichen vollkommen), sollten Sie den Vulkan unter die Lupe nehmen. Im Krater finden Sie eine Alienfabrik und erhalten sogleich Order, dieses Artefakt mit Ihrem Leben zu beschützen. Positionieren Sie zum Schutz vier weitere Badgers am Eingang des Vulkans und zur Sicherheit noch zwei unten im Krater.
4. Wenn Sie alle Badgers haben, geht's an die Panzerproduktion. Nehmen Sie dafür den Versorger von seinem Geysir und stellen Sie dort eine Fabrik auf. Produzieren Sie jetzt so viele Panzer wie möglich und beordern Sie diese an Ihre Flanke.
5. Sie bekommen per Funk die Meldung, daß Verstärkung in 10 Minuten eintreffen wird! Ein guter Moment, den Spielstand zu speichern. Die Sowjets schicken nämlich als letztes Aufgebot Bomber, um die Fabrik zu zerstören. Um die Mission erfolgreich zu beenden, müssen die Bomber abgefangen werden.



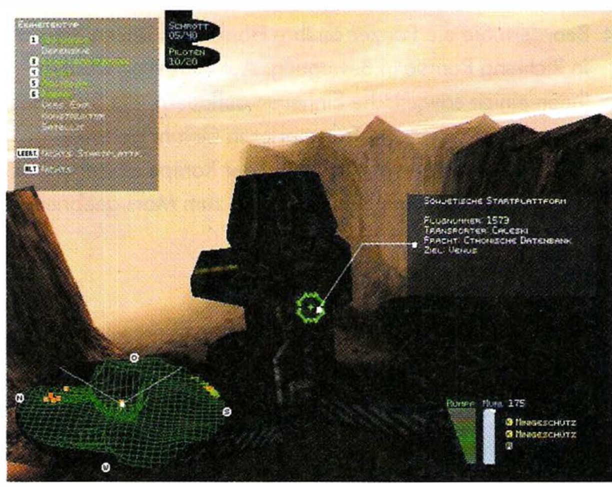
In den Senken finden Sie diese Blitzminen. Zerstören Sie diese heimtückischen Fallen, um Ihre Scavanger zu beschützen.

Mission 5 – Mars

1. Ihr erster Auftrag lautet, das 5. Platoon zu unterstützen. Auf dem Weg treffen Sie jedoch auf ein Objekt – die Hephaestus. Ihre neue Order lautet, den Sternenhafen im Nordwesten zu untersuchen. Auf dem Weg zum neuen Navpunkt müssen Sie sich noch mit sowjetischen Einheiten auseinandersetzen. Plazieren Sie den Recycler an einem der nahegelegenen Geysire und stellen Sie Ihre Panzer zum Schutz ab. Wenn Sie alle Gebäude des Hafens untersucht haben, werden Sie von zwei Jägern angegriffen.
2. Auch wenn Sie viele schöne Dinge – zum Beispiel Geschütztürme – bauen können, brauchen Sie in dieser Mission nur die altbekannte Fabrik. Bauen Sie zunächst eine starke Scavanger-Truppe (5-7 Stück), um die reichlich vor



An dieser Stelle läßt sich die hohe Klippe mit einem Aufklärer überspringen. Nehmen Sie Anlauf und nutzen Sie Ihre Sprungdüsen.

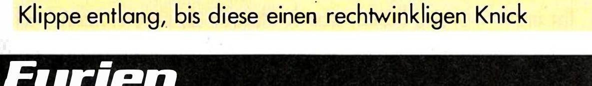


Die sowjetische Startrampe ist entdeckt und untersucht. Jetzt müssen Sie Ihre Basis schnellstmöglich evakuieren.

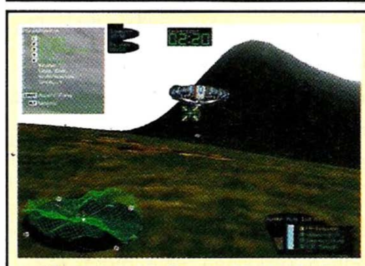
handenen Metallvorkommen zu bergen. Sie erhalten schon bald den neuen Auftrag, eine sowjetische Startrampe zu erkunden. Bauen Sie hierfür einen Aufklärer und übernehmen Sie diesen.

3. Machen Sie sich Richtung Nordwesten auf den Weg. Der Aufklärer ist leicht und schnell genug, um über die hohen Klippen zu springen. Das erleichtert diese Mission ungemein, da Sie sich von hinten anschleichen können und so den gegnerischen Truppen aus dem Weg gehen.
4. Während Sie auf dem Weg zu der Startrampe sind, bauen Sie unentwegt neue Panzer. Geben Sie allen Panzern den Auftrag, den Recycler zu beschützen. Wenn Sie die Rampe ausgekundschaftet haben, lautet der neue Auftrag, die Wyoming zum Navigationspunkt „Startpunkt" zu bringen. Mittlerweile sollten Sie 10 Panzer haben.
5. Packen Sie den Recycler ein und schicken Sie ihn mitsamt den Panzern zum Startpunkt. Sie machen sich unterdessen auch auf den Weg. Fahren Sie nicht die Schlucht entlang, sondern springen Sie mit Hilfe Ihrer Düsen aus der Schlucht, in der die Rampe steht, heraus. So gehen Sie wieder einmal den Russen aus dem Weg. Mit dieser List sind Ihre Einheiten am Startpunkt, bevor die Russen überhaupt merken, was los ist.

TIP: Sie müssen zwei hohe Klippen überwinden, um zu der Startrampe zu gelangen. Die erste ist kein Problem, die zweite ist nur mit einem Trick zu überwinden. Sie fahren eine ganze Weile in Richtung Nordosten an dieser Klippe entlang, bis diese einen rechtwinkligen Knick macht. An dieser Stelle können Sie die Anhöhe mit Anlauf, Vollgas und Sprungdüsen erreichen.



Furien



Die Furien sind äußerst schlagkräftig, mobil und auch noch gut gepanzert.

Diese UFO-ähnlichen Alienkampfschiffe können sehr hoch fliegen, blitzschnell die Position ändern und ganz gewaltig zuschlagen. Geschütztürme bewirken jedoch gegen diese Monster jedoch wahre Wunder. Eine Furie kommt oft gar nicht zum Schuß, wenn sie auf 2-3 Geschütztürme trifft.

Mission 6 – Venus

1. Nächster Halt: Venus, zweiter Planet unseres Sonnensystems. Infiltrieren Sie einen russischen Vorposten und schalten Sie eine Radaranlage aus. Stellen Sie Ihre Verteidigungen und die Versorgungseinheit auf und machen Sie sich auf den Weg zum Treffpunkt. Dort angekommen, beordern Sie die Panzer an Ihre Flanke und tasten sich an den CCA-Vorposten heran. Lassen Sie sich Zeit und erledigen Sie die Sowjet-Jäger, damit diese nicht Alarm schlagen können.
2. Treffen Sie den Aufklärer am Vulkanrand. Vom Vulkan aus fahren Sie Richtung Osten. Nahe beim Geysir gibt es eine Stelle, an der Sie zu Fuß Richtung Norden in den Vorposten eindringen können.
3. In der CCA-Basis steigen Sie in einen der schweren Panzer ein und machen den dortigen Einheiten die Hölle heiß. Zerstören Sie alles in der Basis – heben Sie sich den Radarturm bis zum Ende auf. Seien Sie vorsichtig mit dem Kraftwerk – Sie geraten in Reichweite der Geschütztürme. In der Basis finden Sie auch Nachschub.



Stehlen Sie ein russisches Fahrzeug im Vorposten und zerstören Sie die Radaranlage.

4. Wenn alle Einheiten und Verteidigungseinrichtungen vernichtet sind, können Sie den Radarturm zerstören. Sie erhalten dann sogleich den Auftrag, sich mit einem neuen Recycler und einer Fabrik zu treffen, eine neue Basis zu errichten und den CCA-Stützpunkt anzugreifen. Holen Sie Ihre Einheiten in den gut geschützten Krater des ehemaligen CCA-Vorpostens und stellen Sie die Fabrik und den Recycler auf. Sie haben genügend Ressourcen, um Ihren Posten zu verteidigen und eine schlagkräftige Angriffsgruppe zu bauen. Wenn Sie den russischen Recycler zerstört haben, ist die Mission gewonnen.

TIP: Ein direkter Angriff auf den Vorposten ist wenig erfolgversprechend, da dieser von zwei schwere Geschütztürmen gesichert wird. Warten Sie auf die Meldung des Aufklärers vom Vulkan.

Mission 7 – Venus

1. Nach der Zerstörung des Radarturms werden Sie nun auf eine Offensivmission gegen einen großen CCA-Stützpunkt ins Feld geschickt. Geysire stehen in ausreichender Menge zur Verfügung, und das erste Mal in diesem Spiel dürfen Sie nach Herzenslust eine Basis bauen. Ich empfehle Ihnen, Ihren Stützpunkt nicht am Startpunkt, sondern etwas weiter Richtung CCA-Basis zu errichten.
2. Bauen Sie eine Fabrik und eine Versorgungseinheit. Mit dem Konstrukteur errichten Sie an allen Schlüsseleinrichtungen Kraftwerke und Gefechtstürme. Machen Sie Gebrauch von Silos, um das Biometall effektiver fördern zu können.
3. Wenn Ihre Basis voll funktionsfähig und anständig verteidigt ist, machen Sie sich mit einer Gruppe aus Grizzlies und Bombern auf den Weg Richtung CCA-Basis. Ca. 500 m vor der Basis finden Sie eine Alienfabrik. Lassen Sie sich hier erst einmal nieder. Holen Sie eine Handvoll Haubitzen und einige Badgers zur Fabrik und stellen Sie diese auf.
4. Die CCA-Basis ist nun in Haubitzenreichweite. So können Sie eine kräftezehrende Panzerschlacht vermeiden. Wenn alle Gebäude zerstört sind, ist auch diese Mission bestanden.

TIP: Die Sowjets verfügen jetzt über die furchteinflößenden Walker, um die Sie sich möglichst bald kümmern sollten. Sie werden Ihnen als „Objekte" gemeldet und mit Navbojen versehen.



Die „Objekte" sind russische Golem-Walker. Diese Monster sind gut gepanzert und bewaffnet.

Mission 8 – Venus

1. Sie verfügen in dieser Mission über keinen Recycler. Treffen Sie sich zu Anfang der Mission mit Ihrer Fabrik. Sie erhalten dann den Auftrag, die feindliche Artillerie auf den Gipfeln zu zerstören. Setzen Sie die Fabrik auf den Geysir beim Treffpunkt und errichten Sie etwas weiter südlich ein Silo.



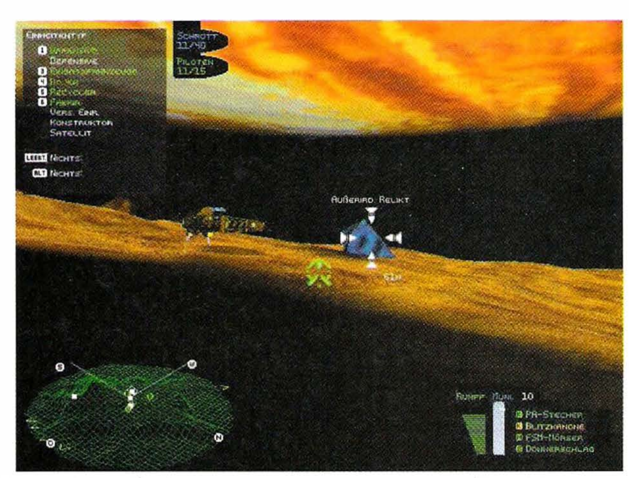
Auf den Bergen stehen sechs russische Artillerie-Einheiten, die Sie unbedingt unschädlich machen müssen.

2. Jetzt sind Ihre Fähigkeiten als Kraxelhuber gefragt. Schwingen Sie Ihren Grizzly auf eines der Plateaus und vernichten Sie die Artillerie. Passen Sie auf, daß Sie nicht herunterfallen, und tasten Sie sich von Gipfel zu Gipfel voran. Nutzen Sie die Klippen als Sprungrampen.
3. Wenn alle sechs Geschütze erledigt sind, zieht die Fabrik zum Navigationspunkt „Enge". Die Versorgungseinheit belassen Sie am Startpunkt auf dem Geysir. Stellen Sie einen oder zwei Panzer zur Verteidigung ab.
4. Die Fabrik produziert sechs bis acht Panzer und später noch einige Walker. Westlich der „Enge" hat sich ein sowjetischer Recycler breitgemacht. Statten Sie dieser Mini-Basis einen Besuch mit Ihren Panzern ab. An der Enge sollten Sie eine Kaserne, einen Hangar und ein Depot errichten.
5. Der russische Konvoi kommt aus dem Osten durch die Schlucht nahe der Navigationsboje. Wenn Sie in dieser Schlucht ein Kraftwerk und drei Geschütztürme errichten, ist der Konvoi erledigt, bevor er überhaupt weiß, was Sache ist.

TIP: Es gibt mehr als genug Biometall. Wenn ein Feld verbraucht ist, errichten Sie ein neues Silo, um schnell an den begehrten Rohstoff zu kommen. Achten Sie auf Ihre Scavanger! Sie können keine neuen produzieren!

Mission 9 – Venusmond IO

1. Mit einem kleinen Trick ist diese Mission in kürzester Zeit zu schaffen. Greifen Sie sich Ihren Recycler und machen Sie sich nach Südwesten auf den Weg. Sie überqueren ein großes Schrottfeld, an dessen Ende ein Geysir neben einem kleinen Hügel steht. Setzen Sie den Recycler hier ab und bauen Sie eine Fabrik, danach erst einen Recycler.
2. Mit der Fabrik geht's vom Recycler aus nach Nordwesten zum nächsten Geysir. Der Navpunkt „Reliktfundort" ist von hier nur noch ein paar hundert Meter entfernt. Lassen Sie ein paar Panzer und einen Transporter produzieren.



Auf der Suche nach einem Fundstück der Alienkultur. Der Transporter bringt das Relikt zurück zum Recycler.

3. Das Motto lautet: Rein – Relikt bergen – Ab nach Hause. Am Fundort werden Sie von einigen russischen Einheiten traktiert, die Sie jedoch ohne Probleme abwehren können. Außerdem feuert eine Artillerie auf Sie, aber die trifft erstens schlecht, und zweitens sind Sie ja im Nu wieder weg. Fahren Sie mit dem Transporter zur Utah. Fertig!

Mission 10 – Venusmond IO

1. Dieser Einsatz ist einfach. Sie klappern nach und nach die Wegpunkte ab und zerstören allen Widerstand. Der Transporter Nummer 3 wird leider von einem Deserteur gesteuert und sucht unterwegs das Weite. Das soll so sein! Sie können den Transporter weder zerstören noch zurückerobern.
2. Am zweiten Wegpunkt hält der Konvoi an, weil hinter einer Anhöhe ein sowjetischer Walker lauert. Holen Sie sich Munition, Panzerung und zwei SP-Stecher von der Versorgungseinheit. Mit der gebündelten Feuerkraft der 2 Superstecher gibt der Walker schnell den Geist auf, und der Weg ist frei.
3. Die eigentliche Startrampe wird angegriffen und zerstört, und Sie und Ihr Team müssen sich zu einer anderen Rampe durchschlagen. Nach dem Walker stoßen Sie auf keinen weiteren nennenswerten Widerstand.



Beschützen Sie Transporter 1 und 2, an dem Verräter werden Sie sich später rächen.

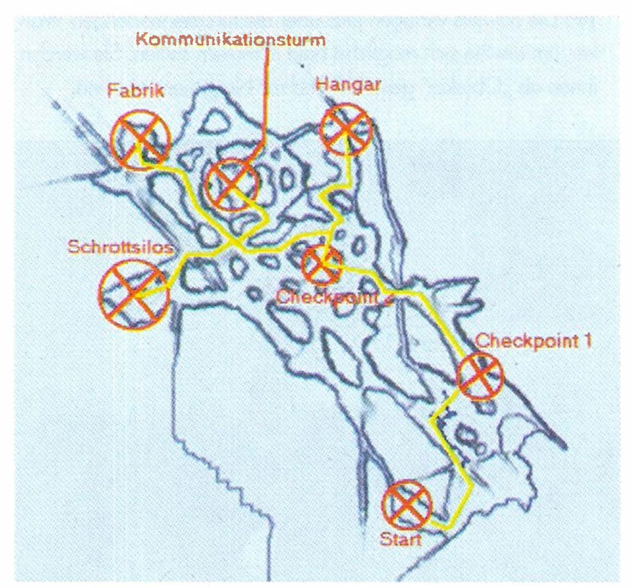
Bugs und Codes

1. Geben Sie im Debriefing-Bildschirm **„Game over"** rückwärts ein, also **„revo emaG"** und drücken Sie **„STRG"**, bekommen Sie ein weiteres Easter Egg zu Gesicht.
2. Die Tastenkombination Shift plus **„bztnt"** verhilft Ihnen im Spiel zu unbegrenzter Rüstung.
3. Probleme gibt es bei der deutschen Version von Battlezone im Multiplayer-Spiel mit den weit verbreiteten ISDN-Karten der Firma Teles. Eine Lösung bietet Activision Deutschland unter **http://www.activision.de** oder ihrer Hotline an.

EASTEREGG: Für Eingeweihte lauert hier ein Gag. Der abtrünnige Pilot heißt ARKIN, wie Mike Arkin – Produzent von Battlezone bei Activision.

Mission 11 – Venusmond Europa

1. Jetzt wird's heimtückisch. Sie sind ganz auf sich alleine gestellt und sollen die CCA infiltrieren. Begeben Sie sich zum Kontrollpunkt. Dort stellen Sie Ihren Grizzly außer Sichtweite ab. Lauern Sie dem nächsten CCA-Jäger auf, und nehmen Sie den Piloten mit Ihrem Scharfschützengewehr aufs Korn. Diese Aktion braucht etwas Übung, da die Jäger flink unterwegs sind. Stehen Sie nicht im offenen Feld, sonst werden Sie zu leicht erkannt.
2. Sobald Sie in dem Jäger sitzen, heißt es: Bloß nicht auffallen. Vom ersten Checkpoint erhalten Sie die Koordinaten des zweiten Kontrollpunktes. Dort angekommen, zapfen Sie wieder den Turm an und bekommen die Navigationspunkte 3, 4 und 5. Leider müssen Sie sich die Positionen merken, da Sie die Navbojen nur sehen können, wenn Sie in Reichweite des Checkpoints sind.
3. Sie müssen erst Ihre Route abfahren, bevor Sie zum Kommunikationsturm vordringen. Wenn Sie sich dort vorher blicken lassen, fliegt Ihre Tarnung auf. Wenn Sie brav die Runde gemacht haben, stellen Sie sich neben den Funkturm. Der Kommandant wird zwar etwas grantig, aber Ihre Deckung fliegt erst auf, wenn die Übertragung beendet ist.



Auf dieser Karte sind die beiden Checkpoints sowie die russischen Einrichtungen verzeichnet. Außerdem sehen Sie die Wege zu den einzelnen Punkten.



4. Jetzt gibt's nur noch eins: Im Schweinsgalopp zurück zum Startpunkt. Denken Sie gar nicht erst an einen Kampf, Sie ziehen auf jeden Fall den kürzeren. Immerhin ist Ihnen die gesamte CCA-Flotte auf den Fersen.
   TIP: Den Hangar finden Sie bei NAV 3, ca. 1 km nördlich des 2. Checkpoints. Die Fabrik ist bei NAV 4, ca. 1,5 km nordwestlich von Checkpoint 2. Die Schrottsilos stehen 1,2 km westlich des Kontrollpunktes. Der Kommunikationsturm befindet sich im Zentrum der einzelnen Posten. Benutzen Sie die Übersichtskarte (Feststelltaste [CAPS LOCK]), um sich besser zurechtzufinden!

Mission 12 – Venusmond Europa



An dieser Verteidigungslinie scheitert eine russische Angriffswelle nach der anderen und liefert Ihnen jede Menge Biometall zum Aufbau einer Angriffsgruppe.

1. Wenn Sie sich als Einzelkämpfer etwas ins Zeug legen, können Sie hier schnell reinen Tisch machen. Lassen Sie den Recycler folgen und machen Sie sich auf den Weg nach Norden, bis Sie auf eine Ebene mit einem Geysir mitten in einem Schrottfeld stoßen.
2. Bauen Sie den Recycler auf, und wehren Sie die erste Angriffswelle ab. Der erste Checkpoint aus der vorangegangenen Mission liegt etwas nordöstlich dieser Position. Hier errichten Sie eine Fabrik, Geschütztürme, Hangar und Versorgungsdepot. Bis alles steht, sollten Sie zwei bis vier Badgers zur Unterstützung zum Checkpoint beordern.
3. Eine Welle nach der anderen greift nun an, aber gegen 3 Geschütztürme ist kein Durchkommen. Mit einer schlagkräftigen Panzerkolonne können Sie nun die Fabrik im Westen zerstören.

Mission 13 – Titan

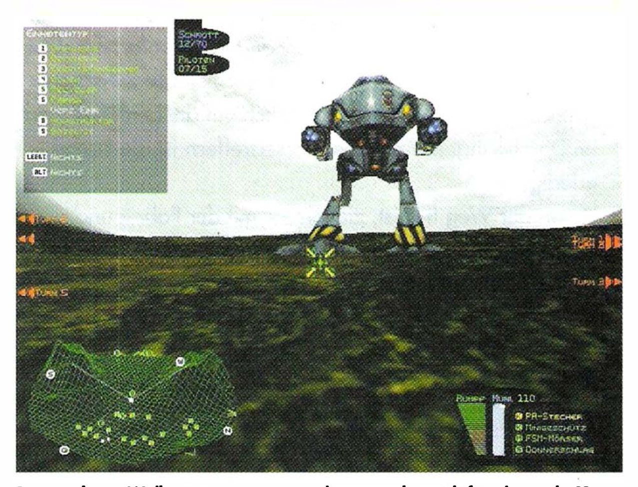
1. Errichten Sie Ihre Basis an den nahegelegenen Geysiren. Produzieren Sie einen GPT, den Sie sofort zum NAV „Rettung 1" schicken. Verteidigen Sie Ihre Stellung mit Geschütztürmen und bauen Sie erste Panzer. Den GPT schicken Sie noch zu Rettung 2 und Rettung 3. Geben Sie ihm Geleitschutz mit ein oder zwei Grizzlies.
2. Bauen Sie weiter konsequent Ihre Basis aus, aber greifen Sie nicht die CCA-Basis an. Bringen Sie den GPT nach erfolgreicher Rettung der Überlebenden zurück und bewachen Sie ihn. Beschützen Sie jedes Gebäude mit Geschütztürmen, sonst werden die Furien Ihnen einen Strich durch die Rechnung machen.
3. Die Furien (s. Kasten) werden die CCA-Basis und Sie angreifen. Nach kurzer Zeit gibt die CCA sich geschlagen, und die Fronten wechseln. Sie müssen mit einem GPT russische Wissenschaftler retten. Begleiten Sie den GPT mit so vielen Panzern wie möglich und geleiten Sie ihn zurück zum Recycler.



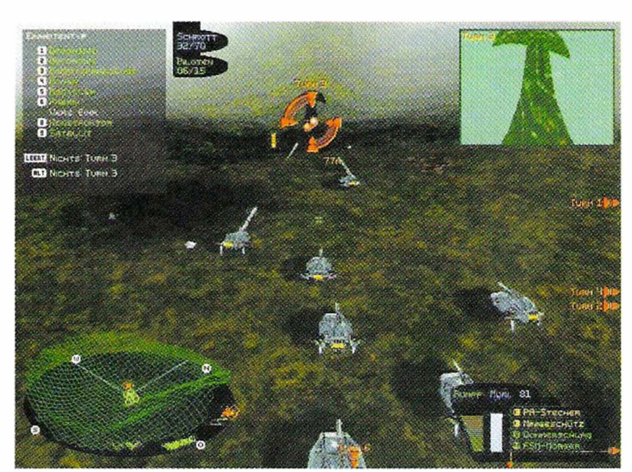
Mit dem GPT können die Überlebenden an den jeweiligen Rettungs-Navpunkten geborgen werden.

Mission 14 – Titan

1. Ausnahmsweise wird hier kaum gekämpft. Warten Sie auf die russische Verstärkung, bauen Sie den Recycler auf und fangen Sie mit dem Schrottsammeln an. Sie müssen zwei Silos errichten, um überhaupt genug Lagerplatz für 75 Einheiten Schrott zu haben.
2. Um die gelegentlich auftretenden Furien sollten Sie sich persönlich kümmern. Achten Sie darauf, Munition und Panzerung zu produzieren. Retten Sie die NSDF-Einheiten und schicken Sie sie zum Recycler.
   TIP: Recyceln Sie überflüssige Einheiten. So haben Sie die 75 Einheiten Schrott schneller zusammen.



Der mächtige Walker ist zwar extrem langsam, kann dafür aber jede Menge Treffer einstecken und mindestens ebensoviel austeilen. Durch seine Größe eignet sich der Walker besonders als Kommandofahrzeug bei Angriffen oder beim Basisausbau, da er eine sehr erhabene Perspektive bietet.



Diesem Turm geht es jetzt gewaltig an den Kragen. Eine Gruppe Grizzlies feuert, was das Zeug hält.



Am Eingang zur Schlucht, in der die Basis steht, wurde eine massive Verteidigungslinie errichtet, die alle Furienangriffe abwehrt.

Mission 15 – Titan

1. Sie werden jetzt gegen die furchteinflößenden Furien in den Kampf geschickt. Westlich Ihrer Startposition befindet sich ein schmaler Durchgang, der von zwei Blitzminen und einer Furie (hinter dem Hügel versteckt) bewacht wird.
2. Errichten Sie Ihre Fabrik und den Recycler auf den beiden Geysiren südlich Ihrer Position. Fangen Sie sofort mit dem Bau von Kraftwerken und Geschütztürmen an. Zwischenzeitlich kümmern Sie sich persönlich um die beiden Minen im Durchgang. Mit einigen Mörsertreffern ist die Sache erledigt.
3. Wenn der Weg frei ist, ziehen Sie mit der Fabrik und der Versorgungseinheit zu den Geysiren jenseits des Durchgangs. Auch hier sollten Sie schleunigst Geschütztürme errichten. Kommen Sie den gegnerischen Türmen ja nicht zu nahe! Die Russen schicken immer mal wieder Einheiten in den Kampf – steter Tropfen höhlt ja bekanntlicherweise den Stein.
4. Bauen Sie nun einige Longbow-Haubitzen und nehmen Sie die Kraftwerke aufs Korn. In den meisten Fällen schaffen die sowjetischen Golem-Walker die Alienbasis, wenn nicht, müssen Sie mit einem direkten Angriff etwas nachhelfen.

Mission 16 – Archilles

1. Errichten Sie sofort Ihre Fabrik und den Recycler. Produzieren Sie als erstes eine Konstruktionseinheit und dann zwei Scavenger. Mit dem Konstrukteur begeben Sie sich zum Ausgang des Tals im Nordosten. Hier fällt der Boden in drei Stufen auf eine Ebene ab.
2. Errichten Sie ganz unten in einem Halbkreis 3 Verteidigungsstellungen (je ein Kraftwerk und zwei bis drei Geschütztürme). Hier kommt keine Furie mehr durch! Verbessern Sie Ihre Schrottförderung mit einem Silo nahe der Verteidigungen. Ein Versorgungsdepot und einen Hangar sollten Sie auch errichten, um Munition und Panzerung nachladen zu können.
3. Mit einer ganzen Horde Grizzlies geht's dann zu den Türmen. Jeder Turm wird von zwei Furien bewacht. Setzen Sie einen Turm nach dem anderen außer Gefecht, um so das Minenfeld lahmzulegen.
4. Jetzt können Sie sich der Produktionsstätte annehmen. Beladen Sie vor dem Angriff alle Panzer mit frischer Munition und Panzerung. Die Produktionsstätte wird von Furien bewacht. Zerstören Sie die drei Generatoren, und die Fabrik fliegt in die Luft.

TIP: Die Furien werden immer wieder Ihre Verteidigungsanlagen angreifen, aber nicht den Recycler oder die Fabrik. Nur auf Artillerie scheinen die Aliens schlecht zu sprechen zu sein, da sie diese Einheiten angreifen, sobald Sie auch nur eine davon bauen.

Mission 17 – Archilles

1. Der Planet steht kurz davor, in die Luft zu fliegen. Errichten Sie neben dem Recycler einige Badgers und bauen Sie dann so viele Angriffseinheiten wie möglich. Mit dem Rudel Panzer geht's dann zur Alien-Startrampe.
2. Schalten Sie alle Furien, die Sie antreffen, aus. An der Startrampe angekommen, zerstören Sie die vier schwer gepanzerten Antriebsdüsen. Jetzt haben Sie genau 3 Minuten Zeit, um wieder zur Basis zurückzukehren. Treten Sie das Gaspedal bis zum Anschlag durch und verfahren Sie sich nicht!

Florian Weidhase ■



Um die Flucht der Furien zu verhindern, müssen alle vier Düsen an der Plattform zerstört werden.

Allgemeine Spieltips

Fallout

Man spricht deutsch: Endlich gibt's die komplett übersetzte Fassung von Interplays Fallout im Handel. Wem die faszinierende Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Strategie schlaflose Nächte bereitet, der findet auf den folgenden acht Seiten wertvolle Tips für alle Schlüsselstellen.

Wichtige Fertigkeiten

Sie können in *Fallout* so ziemlich alles lernen. Von Waffenfertigkeiten über Diebeskünste hin zur Wissenschaft gibt es alles. Nicht alle Fertigkeiten und Bonuseigenschaften sind gleich wichtig. Deswegen sagen wir Ihnen hier, was Sie auf jeden Fall brauchen:

Waffenfertigkeiten:

Um bewaffnete Auseinandersetzungen kommen Sie nicht herum! Konzentrieren Sie sich auf kleine Waffen und Energiewaffen. Große Waffen machen zwar Spaß, werden aber sehr bald von den Energiewaffen ersetzt.
Öffnen:
Oft genug stoßen Sie auf verschlossene Schränke und Türen. Steigern Sie regelmäßig diese Fertigkeit.
Wissenschaft:
Diese Kenntnisse sind essentiell. Spätestens in der Militärbasis brauchen Sie fundierte Computerkenntnisse.
Besonders geeignete Bonuseigenschaften:
Wählen Sie Eigenschaften wie „Heller Kopf", „Gebildet" oder „Begabt", um pro neuem Level mehr Erfahrung zu gewinnen.

Gespräche

Sie werden jede Menge Gespräche führen. Die Auswahl Ihrer Fragen und Antworten kann sehr entscheidende Folgen haben! Es empfiehlt sich nicht unbedingt, einen Banditenchef in Anwesenheit von mehreren schwer bewaffneten Leibwachen zu beleidigen, wenn man nicht bereit ist, die schmerzhaften Konsequenzen zu tragen.

Quests

Sie treffen in jedem Ort auf Aufgaben, die Sie auf verschiedene Arten lösen können. Um das Spiel zu gewinnen, sind diese Aufgaben nicht unbedingt erforderlich. Da Sie aber jeden Erfahrungspunkt gebrauchen können, sollten Sie sich der meisten Quests annehmen. Manchmal stehen Sie vor der Wahl, ob Sie „gut" oder „böse" handeln wollen, was sich hauptsächlich auf Ihr Karma und Ihren Ruf auswirkt.

Neue Orte

Verschaffen Sie sich einen Überblick über einen neuen Ort, und sprechen Sie mit jedem, der Ihnen über den Weg läuft. So erfahren Sie schnell mehr über den Ort, seine Bewohner und die vorherrschenden Probleme.

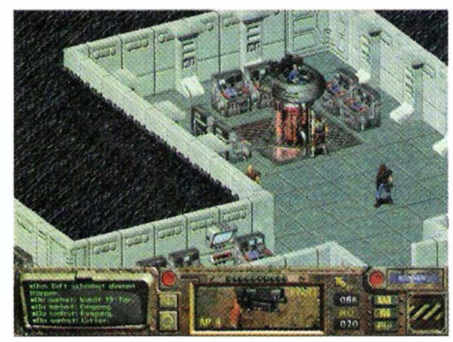
NPCs

Insgesamt gibt es in *Fallout* vier Nichtspielercharaktere (Ian – Shady Sands; Tyco – Junktown; Dogmeat – Junktown und Katja – Boneyard), die Sie als Gefolgsleute gewinnen können. Zu Anfang ist ein NPC im Schlepptau sehr nützlich. Er kann Ihre Ausrüstung tragen und hilft Ihnen bei Gefechten. Leider sind die NPCs nicht besonders schlau. Sie blockieren mit Vorliebe Durchgänge, treffen aus Versehen Sie statt des eigentlichen Ziels und stürzen sich selbstmörderisch in den Kampf. Benutzen Sie die NPCs als Packesel für Ihre Ausrüstung. Um Gegenstände zwischen Ihrem Charakter und dem NPC zu bewegen, können Sie entweder mit ihm handeln oder ihn bestehlen. Keine Angst, der NPC wird Sie nicht angreifen, wenn Sie seine Taschen durchwühlen. Sie können einen NPC auch an jedem beliebigen Ort von seinen Aufgaben befreien und ihn später wieder abholen. Geben Sie Ihren NPCs immer genügend Munition und Stimpacks. Rüstungen benutzen Ihre Mitstreiter leider nicht.

Die folgende Beschreibung ist einer von vielen möglichen Wegen, *Fallout* zu spielen. Sie können die verschiedenen Orte auch in anderer Reihenfolge besuchen oder einige ganz auslassen. Es empfiehlt sich jedoch, alle Locations abzuklappern, um für die unweigerlich folgenden Stufen des Spiels Erfahrung zu sammeln.

Vault 13

Sie sind mehr oder weniger freiwillig aus Vault 13 in die Einöde geschickt worden, um einen Wasserchip zu besorgen. Auf der Weltkarte ist Ihnen nur der Standpunkt von einer weiteren Vault mit der Nummer 15 bekannt. Schon auf dem Weg nach draußen können Sie Erfahrung sammeln, indem Sie die Höhlenratten töten. Durchsuchen Sie auch die Leiche am Vaulteingang!
Aufgaben:
- Rebellion verhindern
- Wasserdieb dingfest machen



In der dritten Ebene Ihrer Heimatvault sitzt der Aufseher. Er hat Sie in die Wildnis geschickt und setzt all seine Hoffnungen in Sie.

Diese Aufgaben können nur vor der Abgabe des Wasserchips gemacht werden, wenn Sie einen Zwischenstopp in Vault 13 machen.

Wie erfahre ich von der angehenden Rebellion und dem Wasserdieb? Sprechen Sie mit den Bewohnern in der 2. Ebene. Man erzählt Ihnen von einem Wasserdieb und einer geplanten Rebellion. Die Wasserwache in der 3. Ebene erzählt Ihnen Einzelheiten über den Wasserdieb.

Wie verhindere ich die Rebellion? Finden Sie die Rädelsführerin (2. Ebene, 2. Zimmer links oben), und überzeugen Sie sie davon, keinen Aufstand anzuzetteln. Wenn das nicht funktioniert, können Sie jeweils um 17:00 Uhr zu den Treffen gehen und der ganzen Geschichte ein gewaltsames Ende (weniger Erfahrungspunkte!) bereiten.

Wie überführe ich den Wasserdieb? Er wird um Mitternacht in den Vorratsraum auf der dritten Ebene einbrechen und Wasser stehlen. Sprechen Sie nach der Tat mit ihm. Je nachdem, ob er aufgibt oder Sie ihn gewaltsam zur Räson bringen müssen, gibt es 1.000 (gewaltfrei) oder 500 Erfahrungspunkte.

Shady Sands

Aufgaben:
- Ian gewinnen
- Bei der Herstellung des Gegengifts helfen
- Jarvis (kranker Mann, Hinterzimmer des Arztes) heilen
- Seil auftreiben
- Radskorpionnest zerstören
- Späterer Besuch: Auftrag zur Rettung von Tandi bekommen

Wo finde ich Shady Sands? Auf dem Weg von Vault 13 nach Vault 15 kommen Sie an einem Dorf namens Shady Sands vorbei. Machen Sie dort einen kleinen Zwischenstopp.

Wo finde ich IAN? In dem Gebäude östlich des Eingangs. Ian wird sich Ihnen entweder für 100 Deckel oder aus purer Abenteuerlust anschließen (bedauern Sie ihn etwas wegen seiner Verletzung).

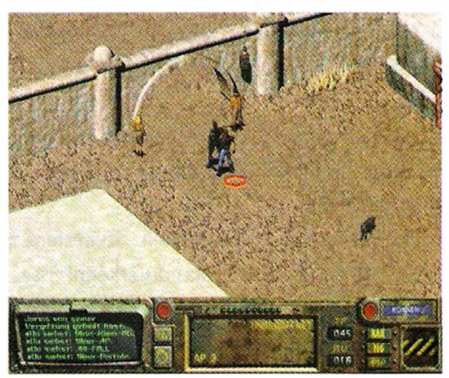
Wie bekomme ich ein Gegengift? Der Arzt kann aus einem Skorpionstachel bestimmt ein Gegengift machen.

Wie kann ich Jarvis heilen? Er ist vergiftet! Sie können ihn mit dem Gegengift heilen.

Wo bekomme ich ein Seil? Seth (männliche Wache) hat eins. Sie können es stehlen oder kaufen.

Wie kann ich Shady Sands von den Skorpionen befreien? Sprechen Sie mit den Wachen. So gelangen Sie in die Skorpionhöhle. Töten Sie alle Skorpione. Legen Sie sich immer nur mit einem dieser Viecher zur Zeit an. Wenn Sie 10 AP haben, können Sie für 5 schießen und für 5 weglaufen... dann hat der Skorpion keine Attacke!

Wie erfahre ich von Tandis Entführung? Bei einem späteren Besuch mit Seth sprechen. Er sagt Ihnen, daß Tandi von den Raiders entführt wurde.



Shady Sands ist die erste Siedlung, auf die Sie in dieser lebensfeindlichen Umwelt treffen. Hier ist man Ihnen wohlgesonnen.



Helfen Sie den Bewohnern von Shady Sands, indem Sie sich in die unheimliche Skorpionhöhle wagen und der Plage ein Ende bereiten.

Vault 15

Aufgaben:
- Vault durchsuchen
- Kämpfen!

Leider gibt es in Vault 15 keinen Wasserchip mehr, sondern nur jede Menge Viehzeugs. Benutzen Sie ein Seil im Aufzugsschacht, um heruntersteigen zu können. Auf der zweiten Ebene finden Sie ein weiteres Seil, um in die unterste Etage zu gelangen. Außerdem finden Sie noch eine Lederjacke – Ihre erste Rüstung. Im Untergeschoß gibt es neben allerhand Ratten noch ein 10 mm-Klein-MG, Dynamit und Granaten.

Junktown

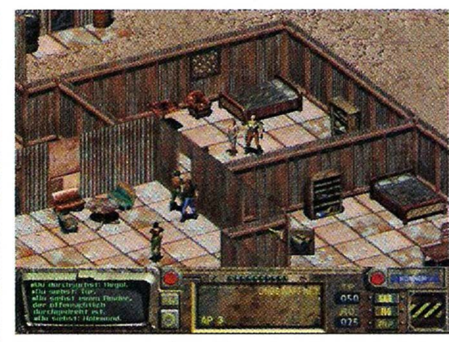
Aufgaben:
- Doc Morbids Keller untersuchen
- Bauer Andrew vom „Hundeproblem" befreien
- Killians Attentäter beseitigen
- Gizmos Geständnis erwirken und ihn beseitigen
- Sinthia retten
- Den Skulz anschließen
- Die Skulz vernichten oder Sherrys Geständnis bekommen
- Tyco gewinnen
- Killians persönlichen Safe knacken

Junktown ist eine sehr gesetzestreue Stadt. Wenn Sie unbedingt Ärger haben wollen und Ihnen Ihr Ruf egal ist, können Sie sich mit der ganzen Stadt anlegen. Ansonsten sollten Sie sich von Ihrer rechtschaffenen Seite zeigen: Helfen Sie bei der Zerstörung der kriminellen Elemente!

Was ist mit Doc Morbid los? Auf den ersten Blick ist er nur ein teurer Arzt. Aber der Name und die Wachen in seinem Laden lassen auf mehr schließen! Untersuchen Sie des Nachts einmal den Keller seiner Praxis! Vorsicht: Der Spind ist mit einer Sprengladung gespickt!



Bei einem nächtlichen Besuch in Doc Morbids Keller machen Sie einen grausigen Fund.



Sinthia wird von einem Verrückten Raider bedroht. Versuchen Sie die Lage ohne Blutvergießen unter Kontrolle zu bringen.

Wie kann ich Andrew von seinem Hundeproblem befreien? Sie haben drei Möglichkeiten:
1. Fragen Sie Andrew, wie der Besitzer des Hundes aussah! Das können Sie auch!
2. Alter Hundetrick! Futter hilft immer... ein Iguana am Spieß ist ein wahrer Leckerbissen.
3. Kein Hund, kein Problem! Bumm!
Von Möglichkeit 3 ist abzuraten, denn wenn Sie den Hund für sich gewinnen, wird er treu bis an sein Lebensende auf Ihrer Seite kämpfen.

Wie läuft das mit Gizmos Geständnis? Wenn Sie das erste Mal mit Killian sprechen, wird er angegriffen. Helfen Sie ihm und fragen Sie dann nach Gizmo. Mit Tonbandgerät und Wanze bewaffnet, geht's nun zu dem fettleibigen Chef des Kasinos. Bieten Sie sich als Auftragskiller an. Das Tonband schneidet das Gespräch automatisch mit! Sie haben die Wahl... Sie können böse sein, Killian töten und es sich ganz nebenbei mit der halben Stadt verscherzen, oder Sie liefern das Geständnis ab und machen mit Lars Hilfe (Sheriff am Ortseingang) dem dunklen Treiben ein Ende.

Vor was soll ich Sinthia retten? Übernachten Sie im Hotel! Sinthia wird dann von einem durchgeknallten Freier bedroht. Entweder erledigen Sie die Sache gleich in Rambo-Manier, oder Sie spielen Psychologe. Man kann schließlich über alles reden! Die sanfte Tour setzt etwas Glück, Charisma und Redefertigkeit voraus, bringt aber auch mehr Punkte!

Was soll ich mit den Skulz anstellen? Gehen Sie des Nachts in die Bar. Nach einem Plausch mit dem Barkeeper wird die Bedienung angepöbelt, worauf der Wirt etwas ruppig reagiert. Im Hinterzimmer des Hotels ist das Hauptquartier der Skulz. Reden Sie mit dem Anführer. Um sich den Skulz anschließen zu können, sollen Sie die Urne aus der Bar stehlen. Das tun Sie am

besten tagsüber, indem Sie die Bartür knacken und so unbehelligt an die Urne kommen. Sobald Sie sich als Dieb bewährt haben, sind Sie (für äußerst kurze Zeit) ein Gang-Mitglied und sollen beim Mord des Barkeepers helfen. Sagen Sie, daß Sie später nachkommen. Jetzt ab zum Sheriff und petzen. Es folgt eine zünftige Barkeilerei.

Was hat es mit Sherry auf sich? Sherry steht vor der Tür der Skulz und hat dort eigentlich nichts verloren. Sie können sie über mehrere Tage psychologisch bearbeiten und ihr so die Skulz ausreden. Mit etwas Redekunst können Sie ihr sogar ein Geständnis entlocken und so die Gang überführen.

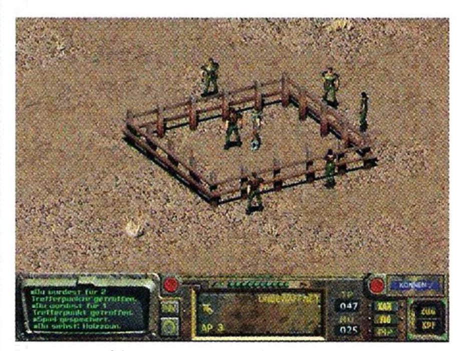
Wo finde ich Tyco? Er steht nachts in der Bar. Lassen Sie sich einen Drink ausgeben, und führen Sie das Gespräch ganz zu Ende. Wenn Sie ihn daraufhin ein weiteres Mal ansprechen, ist er ab sofort Ihr Gefolgsmann.

Wenn ich an Killians Safe will, wird er böse! Verständlich, oder? Timing ist alles! Gegen sieben Uhr morgens bewegt er sich von seiner Kammer zum Geschäft. Während er sich bewegt, können Sie in seine Gemächer. Stöbern Sie herum und knacken Sie den Safe!

Raiders

Aufgaben:
- Tandi und die Sklaven befreien

Wie befreie ich Tandi? Die Raiders sind ein stinkiges Volk von Unruhestiftern. Sprechen Sie mit dem Chef und fordern Sie die Freilassung von Tandi (Shady Sands). Sie haben drei Möglichkeiten, das Mädchen zu befreien: 1. Alle Raiders töten; 2. Tandi freikaufen; 3. Boxkampf mit dem Anführer.
Die letzte Möglichkeit ist – gute Kampferfahrung vorausgesetzt – die beste. Speichern Sie im Ring ab. Sie müssen den Chef nicht töten, sondern nur bewußtlos schla-


Eine Möglichkeit, Tandi zu befreien, ist ein Ringkampf mit dem Anführer der Raiders.


Die Raiders sind Vergangenheit. Hier können Sie jede Menge Ausrüstung erbeuten.

gen. Wenn er eine Runde am Boden liegt, können Sie „Kampf beenden" anklicken. Bringen Sie Tandi nun nach Shady Sands und kehren Sie zum Camp zurück. Wenn Sie gut mit Ihren Waffen umgehen können, pusten Sie alle Raiders weg. Warum? Das gibt Erfahrung, Sie befreien die Sklaven, und die Jungs sind schlichtweg böse!

Der Hub

Aufgaben:
- Irwin helfen
- Iguana Bob „besuchen"
- Dem Thieves Circle beitreten
- Hightowers Halskette stehlen
- Deathclaw töten
- Dekkers Aufträge erfüllen (Hightower und Jain töten)
- Dekker beseitigen

Der Hub ist ein großes Handelszentrum, Heimat der Caravans. Hier treffen Sie auf jede Menge Schurken und zwielichtige Figuren. Sie können für den hiesigen Unterweltboss (Dekker) als Auftragskiller arbeiten und Ihr Gewissen wieder reinwaschen, indem Sie – nach Kassieren der Belohnung – Dekker verpfeifen und ihn beseitigen. Sie bekommen im Hub auch viele Hinweise auf andere Orte!

Wo finde ich Irwin den Farmer? Er steht in einer Hütte südlich des Kasinos. Wenn Sie seine Farm befreien, bekommen Sie eine äußerst schlagkräftige Pistole als Dankeschön.

Was ist mit diesem Iguana Bob? Haben Sie sich Doc Morbids Keller in Junktown angesehen? Wenn Sie es mit Ihrem Gewissen und Karma vereinbaren können, sollten Sie sich nun mal als Erpresser versuchen.

Ich würde dem Thieves Circle ja gerne beitreten, nur wo ist er? In einem der großen Gebäude in Old Town gibt es einen Weg nach unten! Vorsicht: Sie müssen an mehreren verschlossenen Türen und Fallen vorbei, bevor Sie im Versteck der Diebe sind.



Wenn Sie über die Zutaten von Bobs Produkten informiert sind, können Sie ihn erpressen.

Wie um alles in der Welt soll ich an die Halskette von Hightower kommen?

Wenn Sie die Heights bei Nacht betreten, werden Sie dort „eigentlich" nicht geduldet. Schleichen Sie sich hinten herum an Hightowers Haus heran (das südliche Haus!). Vor dem Eingang steht eine Wache, die jedoch in regelmäßigen Abständen zu einem Kollegen geht. Wenn die Wache ihren Posten verläßt, sind Sie dran! Schnell zur Tür, Schloß knacken und rein. Die Hightowers schlafen wie Babys, und Sie können in Ruhe nach der Schmuckschatulle suchen. Vorsicht: Die Schatulle ist mit einer Sprengladung versehen! Mit der Beute gehen Sie dann so, wie Sie gekommen sind.

Deathclaw? Gibt es dieses Monster wirklich?

Ja! Der Chef von Far Go spricht Sie darauf an, kann Ihnen aber nicht weiterhelfen. Fragen Sie die Waffenhändlerin Beth. Danach statten Sie dem Mutanten Harold in Old Town einen Besuch ab. Er hat angeblich schon einen Deathclaw gesehen. Er gibt Ihnen auch einen sehr hilfreichen Tip: Die Augen sind die Archillesferse dieser Kreatur. Der Verrückte Mann vor Harolds Haus führt Sie schließlich zur Höhle mit der Deathclaw. Seien Sie vorsichtig mit diesem Biest! Es langt ganz gehörig zu und kann jede Menge einstecken! Gezielte Schüsse in die Augen wirken jedoch wahre Wunder. In der Höhle treffen Sie einen sterbenden Mutanten, der Ihnen eine Holodisk gibt. Mit den Infos dieser Disk gehen Sie dann zu Beth und den Far Go Traders.

Wie komme ich an Dekker heran?

Fragen Sie Kayne nach Arbeit. Dekker gibt Ihnen einen Mordauftrag. Hightower soll das Zeitliche segnen. Um den Job zu erfüllen, müssen er und seine Frau einen Abritt in die ewigen Jagdgründe machen. Nach erfolgreicher Arbeit bekommen Sie einen weiteren, nicht weniger schmutzigen Job angeboten: Jaine von den Children of the Cathedral soll um die Ecke gebracht werden.

Kann ich diesen Dekker loswerden?

Ein kleiner Besuch bei der örtlichen Polizei kann Wunder wirken! Wenn Sie sich auf den Kampf einlassen, sollten Sie ein sehr guter Schütze sein und eine Waffe mit entsprechendem Kawumms mitnehmen. Dekker und Kayne sind harte Brocken! Halten Sie sich gar nicht erst großartig mit den Wachen auf – die ergeben sich, sobald die beiden Anführer tot sind.

...und was es sonst noch so im Hub gibt...

In einem Haus in der Old Town werde ich angegriffen, sobald ich die Tür öffne!

Die bösen Jungs halten einen Gefangenen! Entledigen Sie sich der brutalen Schläger und befreien Sie die Geisel. Sie haben dann ein Stein bei der Brotherhood of Steel im Brett.

Was verkauft Vance in Old Town?

Die Antwort erhalten Sie von der zwielichtigen Person, die sich vor dem Kasino herumtreibt. Gegen eine geringe „Gebühr" werden Sie Vance vorgestellt. Er handelt mit Drogen!

Was hat es mit diesem Kredithai auf sich?

Sie können den Kreditheini ohne Repressalien der örtlichen Sicherheitskräfte ausrauben. Sie müssen sich natürlich der beiden Wachen und des schmierigen Geldverleihers entledigen. Die Tür läßt sich mit dem elektronischen Dietrich öffnen, den Sie als Belohnung vom Circle of Thieves bekommen.

Soll ich einen Job bei „Crimson Caravan" annehmen?

Warum nicht? Da Sie sich in absehbarer Zeit ohnehin auf den Weg machen, können Sie auch noch ein paar Deckel nebenbei verdienen. Die Caravans fahren jeweils am 3. und 17. des Monats.

Was ist mit der Bibliothek?

Hier können Sie Ihre hart verdienten Deckel sinnvoll einsetzen! Kaufen Sie Bücher und verbessern Sie Ihre Fähigkeiten!

Sie können das Zeitlimit um 100 Tage gegen eine Gebühr von 2.000 Deckeln (oder weniger) verlängern, indem Sie Wasser an



Der Anführer der Guild of Thieves macht Ihnen ein unmoralisches Angebot...

Ihre Vault liefern lassen. Wir raten davon ab, da Sie nicht den Standort Ihrer Vault preisgeben sollten. Hören Sie mal genau hin… die Ghouls aus Necropolis wollen nicht mit den Water Merchants handeln. Dort gibt es wohl genug Wasser…

Necropolis

Aufgaben:
- Supermutanten an der Wasserstelle töten
- Wasserpumpe reparieren
- Ghoul befreien
- Wasserchip finden

Hier ist nur ein verfallenes Hotel! Wo soll ich hin? Necropolis besteht aus drei überirdischen Screens, einem System von Kanalisationsgängen und einem unterirdischen Vault. Steigen Sie durch die Kanaldeckel hinab!

Die friedlichen Ghouls haben ein Problem mit der Wasserversorgung, kann ich helfen? Ja! Besuchen Sie jedoch vorher Set. Er gibt Ihnen die Aufgabe, sich um die Mutanten an der Wasserstation zu kümmern.

Ich bin am Wasserschuppen, und der leicht beschränkte Supermutant läßt mich nicht rein! Stimmt, das haben pflichtbewußte Wachen so an sich. Sie können ihn entweder austricksen, indem Sie behaupten, ein Ghoul oder ein Roboter zu sein, oder Sie sparen sich die ganze Diskussion von vornherein. Umbringen müssen Sie ihn so oder so. Vorsicht: Lassen Sie sich auf keinen Fall von ihm gefangennehmen. Das überleben Sie nur mit extrem viel Glück.

O.k.! Keine Mutanten mehr an der Pumpe. Wie repariere ich sie? Mit Schrott-Teilen aus der Kanalisation. Die Teile liegen in der Nähe des Kanaleinstiegs beim Wasserschuppen (dort, wo Larry, der beschränkte Supermutant, stand).

Hier ist noch jemand eingesperrt! Befreien Sie den gefangenen Ghoul. Er sagt Ihnen, daß es in der Nachbarzelle einen Abstieg zur Vault gibt. In der Vault finden Sie dann auch das Objekt der Begierde – den Wasserchip.


Mit den Schrotteilen aus der Kanalisation können Sie die Wasserpumpe der Ghouls reparieren.


In dieser Zelle bei der Wasserpumpe befindet sich ein Loch im Boden, durch das Sie in eine alte Vault hinabklettern können.

Was mache ich mit Set und seinen Ghouls? Das bleibt Ihnen überlassen! Kleiner Tip: Set stirbt später sowieso bei einem Angriff der Mutanten. Greifen Sie ihn nur an, wenn Sie bereit und in der Lage sind, es mit all seinen Wachen aufzunehmen.

Brotherhood of Steel

Aufgaben:
- Mitglied werden

Die Brotherhood of Steel schickt Sie zunächst zum Glow. Wenn Sie später zurückkehren, erfahren Sie von der Bedrohung aus Norden, bekommen eine Power-Armor und können jede Menge interessante Gespräche führen. Auf dem Weg zum Glow sollten Sie einen Zwischenstopp im Boneyard machen.

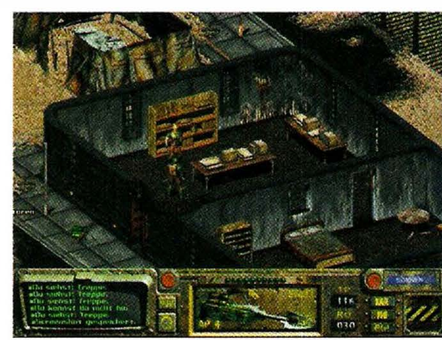
Wie werde ich Mitglied? Besorgen Sie die Holodisk aus dem Glow.

Was hat es mit dem Arzt und den Operationen auf sich? Der Arzt kann Ihre Charakterwerte durch Operationen verbessern! Die Heilung dauert ziemlich lange! Bringen Sie vorher auf jeden Fall den Steuerchip zum Vault 13. Sonst verschwenden Sie Ihre Zeit auf dem OP-Tisch.

Boneyard

Aufgaben:
- Katja rekrutieren
- Deathclaw-Nest zerstören
- Adytum von den Regulatoren befreien
- Plasmagewehr und Powerarmor verbessern

Wo finde ich Katja? In der Bibliothek westlich der Blades. Sie können sie für sich gewinnen.


Smitty, der Schmied vom Hub, kann ein Plasmagewehr modifizieren und so noch schlagkräftiger machen.

Was ist mit den Gun Runners? Wenn Sie die Deathclaws beseitigen, haben Sie freie Auswahl im Waffenarsenal dieser Gang. Hier gibt es so ziemlich alles, was das Kämpferherz begehrt!

Ich töte die Deathclaws, aber sie kommen immer wieder! Sie müssen die Deathclaw-Mutter im Untergeschoß des Lagers töten und die Eier vernichten. Hier können Sie wunderbar Tausende von Erfahrungspunkten absahnen, indem Sie immer die neuen Claws töten und erst später die Mutter und die Eier.

Was hat es mit den Regulatoren auf sich? Besuchen Sie zunächst den Bürgermeister (Zimmermann). Er wird Sie auf einen Rachefeldzug gegen die Anführerin der Razor Blades schicken. Die Blades sind jedoch nicht für den Tod des Sohnes verantwortlich, sondern die Regulatoren. Eine Holodisk beweist dies. Gehen Sie mit der Disk zum Bürgermeister. Darauf folgt ein Kampf mit den Regulatoren!
Tip: Kehren Sie zum Türsteher der Blades zurück, sobald Sie die Regulatoren ausgeschaltet haben. Er bringt Ihnen ein paar neue Kampftricks bei.

Wie repariere ich die Farm von Miles? Bei den Deathclaws finden Sie eine Leiche (oder später nur eine Blutlache). Dort finden Sie die nötigen Teile, um die Farm wieder in Schuß zu bringen. Als Dank können Sie bei Miles eine Powerarmor verbessern lassen. Smitty – der Schmied – wertet Ihr Plasmagewehr auf. Wenn Sie diese Gegenstände noch nicht haben, kehren Sie später zurück. Für das Verbessern der Power-Rüstung müssen Sie noch mal zum Hub, um sich in der Bibliothek die nötige Lektüre zu besorgen.
Tip: Steigern Sie Energiewaffen. Mit dem Turboplasma, einer Powerarmor und dem nötigen Waffengeschick lassen Sie Rambo wie einen Halbstarken aussehen.


Bei der Anführerin der Blades erfahren Sie die Wahrheit über das Schicksal von Zimmermanns Sohn.


Miles' Hydrofarm ist kaputt! Wenn Sie die nötigen Teile finden und ihm damit aus der Patsche helfen, wird er es Ihnen gebührend danken.

The Glow

Aufgaben:
- Energieversorgung wiederherstellen
- Holodisk aus Level 5 holen

Sie brauchen unbedingt Rad-X, Rad-Away und ein Seil! Mit Rad-X können Sie kurz vor dem Glow anhalten, zwei benutzen und so Ihre Strahlungsresistenz auf 100% bringen. Bei der im Glow vorherrschenden Strahlung werden Sie sonst sehr bald zu Toast.

Hier ist nichts außer einem Krater! Was soll ich hier? Untersuchen Sie den Krater! Sie sehen einen Stahlträger, an dem Sie ein Seil befestigen können.

An den Fahrstühlen bekomme ich schmerzhafte Elektroschocks! Durchsuchen Sie alle Leichen. Mit den Chipkarten kommen Sie in die jeweiligen Fahrstühle.


An diesem Stahlträger läßt sich prima ein Seil befestigen, das den Abstieg in die stark verseuchte Vault ermöglicht.

Was kann ich gegen die Roboter tun? Neben roher Gewalt hilft nur ein erfolgreicher Flirt mit dem Hauptrechner in Ebene 4. Sie brauchen dafür hohe Wissenschaftskenntnisse!

Wie komme ich auf Level 5? Fahren Sie erst in die sechste Ebene und reparieren Sie die Hauptgeneratoren! Werkzeug hilft hier weiter!

Militärbasis

Aufgaben:
- Wachen überwältigen oder austricksen
- Kraftfelder abschalten
- Basis zerstören

Gute Wissenschaftskenntnisse sind hier unbedingt notwendig. Was die Gegner angeht: An diesem Ort haben Sie keine Freunde – schießen Sie auf alles, was sich bewegt.



An diesem Rechner können Sie Ihre Wissenschaftskenntnisse auf die Probe stellen und so die Kraftfelder ausschalten.

Militärbasis? Wo ist die überhaupt? Sie liegt im Nordwesten Ihrer Weltkarte. Sie müssen Sie selber finden!

Die Wachen sehen aber böse aus...! Nett sind diese Jungs bestimmt nicht, aber klug auch nicht. Wenn Sie ein Funkgerät haben, können Sie die Wachen austricksen. Benutzen Sie das Funkgerät und sagen Sie, daß Sie von unbekannten Feinden angegriffen werden. Das lockt einige Wachen weg und gibt Ihnen Erfahrungspunkte.

Wie kann ich diese Kraftfelder ausschalten? Die roten Felder können Sie gar nicht abschalten. Die grünen lassen sich durch Reparieren kurzzeitig deaktivieren. Besser ist es jedoch, sich in den Computer in der südöstlichen Ecke der ersten Ebene zu hacken. Mit genug Wissenschaft sollten Sie das schaffen. Wenn Sie jetzt auch noch ein Funkgerät mit dem Computer verbinden, haben Sie eine Fernsteuerung! Mit einem zweiten Gerät können Sie dann immer per Funk die grünen Felder deaktivieren.

Reparieren Sie die Stromgeneratoren auf Ebene 6 und holen Sie die Holodisk aus Level fünf. Im untersten Stockwerk finden Sie dann einen Raum mit lauter Mönchen, die plötzlich tot umfallen. Hacken Sie den Computer und leiten Sie die Selbstzerstörung ein. Jetzt gibt's nur noch eins... raus aus dem Bunker, bevor die ganze Anlage in die Luft fliegt. Besuchen Sie nun nochmals die Brotherhood of Steel.

Kathedrale

Was ist hier zu tun? Hier lauert der Herd allen Übels. Sie müssen zunächst mit der Anführerin der Followers of the Apocalypse (Boneyard, Bibliothek) sprechen. Sie können dann mit Nicole in Kontakt treten (Red Rider erwähnen!). Sie läßt Sie in den Turm der Kathedrale.

Wo finde ich Morpheus? Oben im Turm finden Sie Morpheus. Wenn Sie hier in einer Robe herumlaufen, erkennt Sie keiner. Lassen Sie sich nicht von Morpheus zum Master bringen. Gehen Sie lieber selbst. Die Tür zum Hinterzimmer läßt sich mit einem Schlüssel oder einer gut plazierten Bombe öffnen. Im Untergeschoß gibt es eine Geheimtür. Warten Sie einfach, bis jemand herauskommt. Durchkämmen Sie den Vault unter der Kathedrale. Sprechen Sie mit den verrückten Wissenschaftlern auf Level 2. Von denen können Sie ein Gerät gegen Psychoangriffe bekommen: So entgehen Sie den übersinnlichen Attacken des Masters.

Wo ist der Master, und wie töte ich ihn? In den Tiefen der Vault stoßen Sie bald auf einen Gang, der Sie direkt zum Master führt. Lassen Sie sich auf keine Diskussion ein! Die beste Taktik gegen den Boss sind gezielte Schüsse. Suchen Sie hinter den Pfeilern Deckung. Zu allem Überfluß erscheint alle drei Runden noch ein Supermutant. Wenn Sie den Master getötet haben, fliegt die gesamte Kathedrale nach kurzer Zeit in die Luft. Sie müssen sich also wieder einmal von Ihrer sportlichen Seite zeigen. Bloß raus aus dem Laden!

Florian Weidhase ■

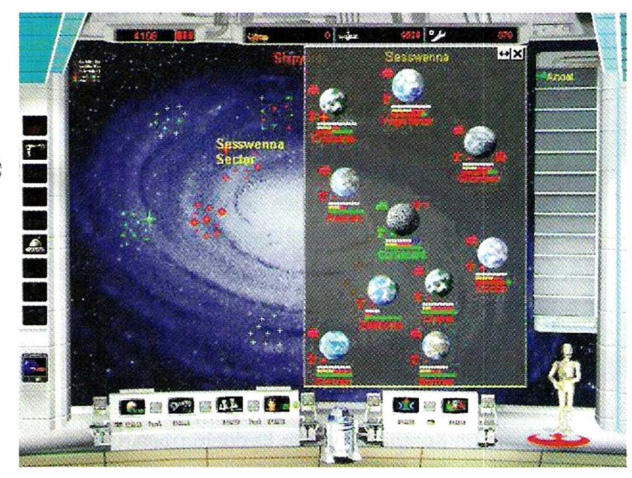


Im Turm der Kathedrale treffen Sie auf Morpheus.

Allgemeine Spieltips

Star Wars: Rebellion

Man mag es nicht für möglich halten, was in Rebellion (dem jüngsten Star Wars-Titel von LucasArts) an strategischen Finessen steckt. Den Beweis liefert PC Games-Leser Stefan Schädel, der andere Rebellen und Imperiale von seinem beachtlichen Erfahrungsschatz profitieren läßt.



Einer der Schlüsselsektoren des Spiels: SESSWENNA – nur Coruscant wird noch vom Imperium kontrolliert.

Allgemeine Tips

1. Das Hauptquartier nur auf gut verteidigten Planeten stationieren.
2. Die Rebellen sollten mit dem HQ regelmäßig umziehen und sich nicht zu lange auf einem Planeten aufhalten.
3. Ständig rekrutieren – je mehr Charakter der eigenen Seite beitreten, umso stärker wird die eigene Seite.
4. So früh wie möglich nach neuen Technologien suchen lassen, um schnellstens verbesserte Einheiten in verbesserten Einrichtungen produzieren zu können.
5. Jägerstaffeln in großer Stückzahl zur Verteidigung auf Planeten stationieren.
6. Raumschiffe und Jäger-Gruppen reparieren sich mit der Zeit von alleine. Die Reparatur wird beschleunigt, wenn sie sich in einem Planeten-System mit einer freundlichen Schiffswerft befinden.
7. Die Randsektoren und ihre unbekannten und meist unbesiedelten Planeten schnell auskundschaften und einnehmen, um schnell einen größeren Ressourcen-Vorrat zu besitzen.
8. Wichtige Planeten mit zwei Schildgeneratoren und Laserkanonen ausrüsten – so ist eine Übernahme durch die gegnerische Seite erst mit einer sehr starken Flotte oder durch Zerstörung der Schilde (Sabotage-Mission) möglich.
9. Minen und Raffinerien immer paarweise bauen, um die Ressourcen optimal ausnutzen zu können.
10. Das AGENT MANAGEMENT durch C3-PO bzw. IMP-22 ausnutzen, denn sie verwalten Produktion und Einrichtungen sehr ordentlich und nehmen Ihnen eine Menge Arbeit ab.
11. Mindestens eine starke Flotte bauen, die in der Lage ist, auch massivere Flotten des Gegners zu besiegen. Kleinere Flotten einsetzen, um schnell Personal zu bewegen und neutrale/unbewohnte Planeten einzunehmen.
12. Der Todesstern kann erst nach 2.400 bis 2.500 Tagen vom Imperium gebaut werden, der Super-Sternzerstörer nach rund 1.500 bis 2.000 Tagen.
13. Generäle verbessern die Verteidigungsstärke eigener Einheiten auf Planeten und die Angriffsstärke von Bodentruppen einer Flotte erheblich. Admirale koordinieren am besten die Flotten in Schlachten, während Commander die Abwehr und den Angriff von Jägerstaffeln verbessern.

Tips zur Erfüllung der Sieg-Bedingungen:

REBELLEN – ALLIANZ:

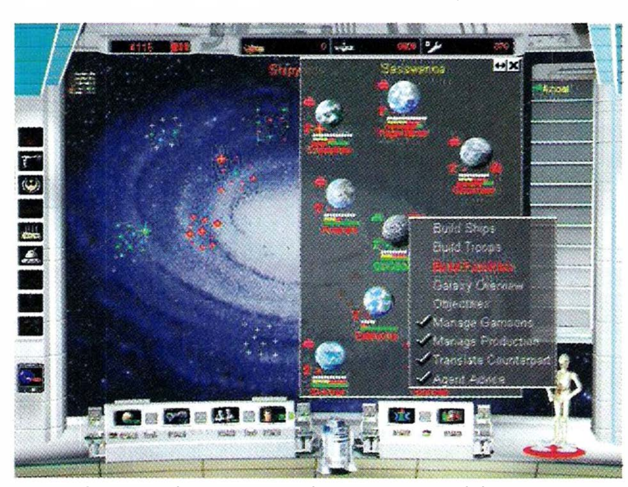
Beide Bedingungen müssen erfüllt werden:

1. Imperiales Hauptquartier auf Coruscant einnehmen

Das HQ muß eingenommen und gehalten werden. Mit Sicherheit nicht einfach, denn es wird gut bewacht und verfügt von Beginn an über eine gute Verteidigung. Ein Überraschungsbesuch gleich zu Spielbeginn lohnt sich deshalb nicht. Sobald die Allianz über eine sehr starke Flotten verfügt, sollte sie Coruscant angreifen und versuchen, Schutzschilde und starke Verteidigungseinheiten zu sabotieren.

2. Imperator Palpatine und Darth Vader gefangennehmen

Die schwierigere Bedingung von beiden, denn Darth Vader und der Imperator sind nicht so leicht zu finden. Imperator Palpatine hält sich oft auf Coruscant auf. Darth Vader hingegen ist ständig unterwegs, um neue Soldaten zu rekrutieren. Wenn es den Rebellen gelingt, den SESSWENNA-Sektor unter ihre Kontrolle zu bringen, dann steigen ihre Siegeschancen beträchtlich, denn so können sie viele imperiale Flotten



C3-PO übernimmt die Verwaltung der Ressourcen und den Bau von Einrichtungen und Einheiten.

abfangen, Planeten blockieren und dem Imperium somit die Versorgung seiner Truppen abschneiden. Auch Darth Vader und dem Imperator wird man dann häufiger begegnen; somit ergeben sich mehr Gelegenheiten für eine Gefangennahme. Eine wichtige Rolle spielt hierbei Luke Skywalker – er kann durch seine Macht-Fähigkeiten am ehesten beide gefangennehmen und der dunklen Seite der Macht (Lord Vader, Imperator) widerstehen.

IMPERIUM:

Beide Bedingungen müssen zum Endsieg erfüllt werden:

1. Hauptquartier der Rebellen zerstören

Das einzige Problem dieser Bedingung liegt darin, das Hauptquartier (HQ) zu finden. Das HQ der Rebellen wechselt regelmäßig den Standort und ist schwer aufzuspüren. Deshalb sollte sich die Suche auf die Randsektoren der Galaxis konzentrieren. Schicken Sie Suchdroiden und Spionage-Droiden aus, um den Standort zu lokalisieren. Außerdem sollten auf Dagobah und Endor schnell imperiale Truppen stationiert werden, denn hier schauen die Rebellen regelmäßig vorbei. Vor allem Luke, der auf Dagobah bei Yoda seine Macht-Fähigkeiten trainiert, wird hier mit Sicherheit in den ersten 300 Tagen auftauchen. Wurde das HQ gefunden, kann es durch einen Angriff auf den Planeten oder aber durch Sabotage zerstört werden.

2. Mon Mothma und Luke Skywalker gefangennehmen

Mon Mothma muß gesucht werden, bis sie auf einem Planeten ausfindig gemacht wird. Luke zeigt sich auf jeden Fall in den ersten 1.000 Tagen auf Dagobah (meistens zwischen dem 250. und dem 450. Tag), um sein Jedi-Training fortzusetzen. Deshalb sollten so früh wie möglich Truppen auf Dagobah stationiert werden.
Ein anderer Trick besteht darin, Han Solo zu kidnappen. Wenn dies geschieht, machen sich Leia, Chewie und Luke unverzüglich auf, um ihren Freund zu befreien. Jetzt muß der Empfang nur noch vorbereitet werden – und die Falle kann zuschnappen.

Grundsätzlich gilt für beide Seiten:

1. Wurde ein Charakter auf einem Planeten ausgemacht, dann kann man ihn nur gefangennehmen, wenn man den Planeten einnimmt. Alternative: Der Planet wird mit einer Flotte blockiert, so daß der Charakter beim Fluchtversuch geschnappt wird – vorausgesetzt, die Flotte ist stark genug.
2. Für den Spieler, der die folgenden Sektoren kontrolliert, ergibt sich ein taktisch und strategischer Vorteil: SESSWENNA, CORELLIA, FARFIN. Diese Sektoren werden vom Spiel sozusagen als „Schlüsselsektoren" angesehen.



Ein Ziel hat das Imperium schon erfüllt: Mon Mothma wurde gefangengenommen.



Mit acht Schiffswerften auf Bothawui werden die beiden Bulwark Battlecruiser in wenigen Tagen einsatzbereit sein.

Verteidigung von Planeten

Mit der folgenden Kombination aus Bodentruppen, Einrichtungen und Jägern verfügt Ihr Planet über eine ausreichende Verteidigung für die ersten 2.000 Tage:

1. 3 bis 6 Army-Regimenter:

Am Anfang reichen drei, später sollten es auf wichtigen Planeten sechs sein.

2. 3 bis 6 Fleet-Regimenter:

Am Anfang reichen drei, später sollten es auf wichtigen Planeten mindestens sechs sein. Später, wenn durch RESEARCH bessere Bodentruppen mit höheren Defense-Werten (DARK TROOPER oder MON CALAMARI REGIMENTER) entwickelt wurden, sollten diese statt der normalen Bodentruppen eingesetzt werden.

3. 1 General:

Besitzt ein Planet Bodentruppen, dann darf ein GENERAL zur Befehligung der Truppen auf keinen Fall fehlen, sonst verkaufen sich die Truppen im Kampf deutlich unter Wert. Ein General koordiniert die Verteidigung und steigert den Verteidigungswert des Stützpunktes erheblich. Als General eignen sich Charakter mit hohen Combat Leadership-Werten (ab 90 aufwärts). Mehrere Charakter auf einem Planeten oder einer Flotte erhöhen nochmals die Verteidigungswerte.

4. 1 bis 2 Planetery Shields:

Jeder wichtige Planet sollte mindestens ein Schild besitzen. Mit zwei Schilden ist ein Bombardement aus dem Orbit für fast jede Flotte unmöglich. Der Gegner muß dann erst mindestens ein Schild sabotieren, um die Basis angreifen zu können. Nur sehr starke Flotten mit mehr als 10 angriffsstarken Großraumschiffen sind in der Lage, trotz Planetenschilden ein Planetery Bombardment erfolgreich durchzuführen.





Mit Luke, Han und Chewbacca verfügt diese Flotte über eine erstklassige Kommando-Crew.



So sollte nicht gebaut werden: Mit drei Einrichtungen eines Typs würde der Planet effektiver Nutzen bringen.

5. 1 Planetery-Battery:
Wenn man gegnerischen Angreifern bei ihrer Attacke aus dem Orbit auch noch großen Schaden zufügen möchte, rüstet man seinen Planeten mit einem oder mehr Laserkanonen aus. Schon eine Laserbatterie reicht aus, um bei JEDEM Angriff ein Großraumschiff des Gegners zu zerstören.

6. 6 bis 10 Fighter:
Um sogar die feindlichen Schiffe im Orbit anzugreifen, brauchen Sie dort lediglich einige Jäger-Staffeln zu stationieren. Möchten Sie die gegnerische Flotte als Strafe für ihr Erscheinen sogar zerstören, dann stationieren Sie neben mindestens 10 Jägern auch ein Großraumschiff mit Anti-Gravity-Generatoren (Interdictor oder CC-7700 Frigate), damit der Feind nicht mehr flüchten kann. Gegen eine solche Verteidigung hilft nur noch Sabotage – mit Waffengewalt alleine ist ein solch ausgerüsteter Stützpunkt kaum noch einzunehmen.

Angriffe auf Planeten

So bringt man neutrale Planeten unter Kontrolle:
Planeten ohne Bevölkerung brauchen nur eingenommen zu werden, d. h. man fliegt mit einer Flotte zum Planeten und setzt dort mindestens eine Bodeneinheit ab. Möchten Sie diese Einheit wieder abziehen, muß erst mindestens eine weitere Einheit auf diesem Planeten stationiert werden, um die Kontrolle zu behalten.

Bei besiedelten Planeten gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Eine Figur mit hohem Diplomatie-Wert startet mehrere diplomatische Missionen auf diesem Planeten, um die Bevölkerung auf ihre Seite zu ziehen.
2. Sie erproben die gewaltsame Übernahme des Planeten. Schickten Sie auch hierzu wieder eine massive Flotte mit angriffsstarken Bodentruppen an Bord zum Planeten und starten Sie einen Planetery Assault.

So bringt man feindliche Planeten unter Kontrolle:
Will man Planeten des Gegners einnehmen, muß man seinen Angriff gut vorbereiten und seine Attacke in mehreren Schritten ausführen:

1. Spionieren Sie aus, wie stark ein Planet verteidigt wird. Wenn ein Planet mit Verteidigungsmaßnahmen wie oben beschrieben ausgerüstet ist und über zwei Schutzschilde verfügt, wird das Einnehmen dieses Planeten mit einem normalen Flottenangriff unmöglich. Dann muß durch Sabotage erst mindestens ein Schild zerstört werden, bevor ein Angriff Erfolg haben kann.
2. Schicken Sie eine Flotte zum Planeten, die über folgende Einheiten verfügt:
   - Mindestens ein Großraumkampfschiff mit Turbolasern
   - Mindestens 6 Jägerstaffeln
   - Einen General oder Admiral
   - Mindestens 6 angriffsstarke Bodentruppen
3. Zerstören Sie die gegnerische Verteidigungsflotte (falls vorhanden), und füllen Sie eventuelle Jägerverluste der eigenen Flotte soweit wieder auf, daß mindestens 6 Jägerstaffeln für den nächsten Schritt vorhanden sind.
4. Hat der Planet jetzt maximal ein Schutzschild, starten Sie so oft ein Planetery Bombardment auf militärische Einrichtungen, bis alle gegnerischen Bodentruppen vernichtet sind.
5. Anschließend schicken Sie per Planetery Assault die Bodentruppen auf den Planeten.

Sabotage

Wenn Sabotage-Missionen grundsätzlich scheitern, kann das mehrere Gründe haben: Vielleicht wird eine Einheit oder ein Charakter in der Mission eingesetzt, der nicht die erforderlichen Eigenschaften (hohe Combat- und Spionage-Werte) mitbringt, um die Mission erfolgreich zu beenden. Je besser ein Planet oder eine Flotte verteidigt wird, desto schwieriger ist es, erfolgreiche Sabotage-Missionen durchzuführen. Schauen Sie sich die folgende Liste an: Je mehr Punkte auf eine Flotte oder einen Planeten zutreffen, umso mehr verringern sich die Chancen für eine erfolgreiche Sabotage.

- Mehrere Army-Regimenter
- Starke Bodentruppen mit hohen Defense-Werten (z. B. DARK TROOPER oder MON CALAMARI REGIMENT)
- Mindestens ein General
- Mehr als einen Charakter
- Schutzschild(e)
- Planetery Batterie(s)
- Einen oder mehrere Charakter mit Leadership-Eigenschaft

R



Zuerst versuchen Sie, General Griff zu entführen, um die Verteidigung auf Anoat zu schwächen.



Jetzt kann die Battery auf Anoat sabotiert werden, um anschließend erfolgreich ein Planetery Bombardment zu starten.



Bei dieser Sabotage-Mission wird Chewbacca als Köder eingesetzt. Luke führt das Team an.

- Einen oder mehrere Charakter mit Macht-Potential
- Die zu sabotierende Flotte ist zu stark ausgerüstet.

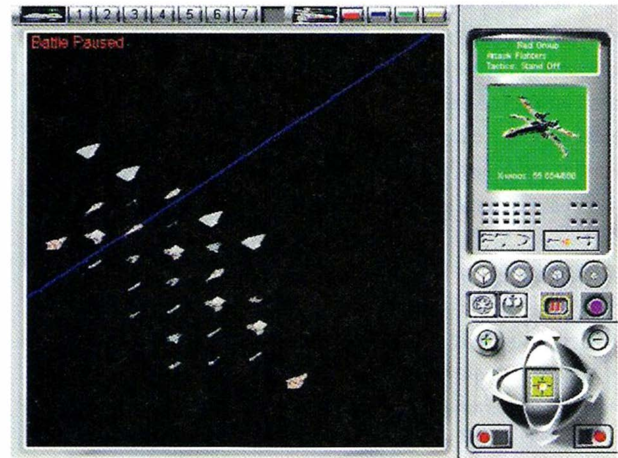
Treffen sogar ALLE oben genannten Punkte auf einen Planeten oder eine Flotte zu, so sind Sabotage-Missionen IMMER zum Scheitern verurteilt – fast immer werden dann alle Einheiten des Sabotage-Teams getötet oder gefangengenommen.

Schlachten und Flotten

Eine starke Flotte sollte nach 1.000 Tagen etwa so aussehen:

- 2 bis 4 Großraumangriffsschiffe mit viel Turbolasern (zum Beispiel Sternzerstörer oder Dreadnaught)
- 3 bis 4 kleinere, aber schnellere Großraumangriffsschiffe (Carrack Light Cruiser, Corvette, Bulk Cruiser)
- 1 bis 2 Transporter für Bodentruppen (Star Galleon beziehungsweise Bulk Transport)
- 15 bis 30 Jäger (TIE Fighter bzw. X-Wings mit dem zum Transport nötigen Escort Carrier)
- Ein Schiff mit Gravitations-Generator (Interdictor beziehungsweise CC-7700 Frigate)
- Mindestens ein Admiral und ein Commander führen die Flotte.

Hegen und pflegen Sie Ihre Lieblingsflotte und hüten Sie sich davor, sie tollkühn von einer Schlacht in die nächste zu hetzen. Füllen Sie Verluste regelmäßig und vor allem schnell wieder auf, denn eine angeschlagene Flotte kann für den Gegner eine leichte Beute bedeuten.



Diese Flotte ist fast unschlagbar. Mehrere Bulwark Battlecruiser bilden das Herz dieser Rebellenflotte.

Die Flotte sollte in Zukunft permanent mit den modernsten und angriffsstärksten Schiffen ausgebaut und die Jäger-Anzahl stetig erhöht werden, bis sie nach 1.500 bis 2.500 Tagen ungefähr folgenden Umfang hat:

- 4 bis 6 Großraumangriffsschiffe mit sehr vielen Turbolasern (zum Beispiel Super-Sternzerstörer oder Bulwark Battlecruiser)
- 4 bis 8 Großraumangriffsschiffe mit Turbolasern (Sternzerstörer oder Bulwark Battlecruiser)
- 5 bis 10 kleinere, aber schnellere Großraumangriffsschiffe (Carrack Light Cruiser, Corvette, Bulk Cruiser)
- 3 bis 4 Transporter für Bodentruppen (Star Galleon beziehungsweise Bulk Transport)
- 40 bis 80 Jäger verschiedener Typen (TIE Defender, TIE Bomber beziehungsweise A-Wings, B-Wings mit dem zum Transport nötigen Escort Carrier)
- 2 bis 3 Schiffe mit Gravitations-Generator (Interdictor/CC-7700 Frigate)
- Mindestens ein Admiral und mehrere Generäle/Commander führen die Flotte.

Taktiken für eine erfolgreiche Schlacht

1. Grundsätzlich gilt: Bei übermächtigen Gegnern ist ein kluger Rückzug sinnvoller als eine mutige Niederlage. Eine frühzeitige Flucht in den Hyperraum gelingt fast immer, wenn sie schnell genug eingeleitet wird und der Gegner kein Schiff mit Gravitations-Generator in der Flotte hat.
2. Y-Wings, B-Wings und TIE Bomber sollten unter Begleitung von Großraumschiffen von den Flanken oder von hinten angreifen (begleitet von schnellen Jägern oder Fregatten).
3. Schnelle Jäger (A-Wings und TIE Defender oder Interceptor) sollen immer zuerst die feindlichen Jäger ausschalten, bevor sie Großraumschiffe angreifen.
4. Frachtschiffe sollten aus dem Kampfgeschehen rausgehalten und von Jägern, Korvetten oder Nebulon-B-Fregatten beschützt werden.
5. Lassen Sie sich nie vom Gegner in die Zange nehmen, sondern versuchen Sie stattdessen, die feindliche Flotte von mehreren Seiten unter Beschuß zu nehmen.
6. Den Angriff bündeln: Nicht mehrere Großraumschiffe gleichzeitig angreifen, sondern das Feuer auf ein Schiff konzentrieren.
7. Ist die gegnerische Flotte im Besitz eines Schiffs mit Gravitations-Generator (Interdictor oder CC-7700 Frigate), so soll-



Die Schlacht bei Gentes war für die Rebellen ein voller Erfolg. Die imperiale Flotte wurde vernichtet.

te dieses als erstes angegriffen werden, denn es verhindert sonst eine eventuelle Flucht in den Hyperraum. Die ganze eigene Flotte könnte im schlimmsten Fall aufgerieben werden.

8. In der eigenen Flotte Schiffe mit Ionen-Kanonen einsetzen, denn sie schalten feindliche Schiffe schnell aus und machen sie kampfunfähig.
9. Die Schlacht unterbrechen, sobald eine Phase des Kampfes beendet wurde (Beispiel: alle feindlichen Jäger zerstört). Ordnen Sie die eigenen Schiffe neu, und konzentrieren Sie den Angriff auf neue Ziele.

Tips für die Rebellenallianz

Erste Schritte (1. bis 100. Tag):

1. Benutzen Sie Ihr GID, um herauszufinden, welche und wieviele Fabriken die eigene Seite besitzt. Außerdem wichtig zu wissen: Welche Charakter sind zu Beginn des Spiels auf welchen Planeten?
2. Mon Mothma sollte neue Rebellen rekrutieren – möglichst auf Planeten am Rande der Galaxis, denn das Imperium konzentriert sich zuerst aufs Zentrum.
3. ALLE Charaktere sofort von Yavin wegbewegen, möglichst auf Planeten am Rande der Galaxis.
4. Wedge (oder ein anderer fähiger Charakter) soll neue Schiffstechnologie erforschen.
5. Verteidigung auf den eigenen Planeten ausbauen (Army Regimenter und X-Wings).
6. Geeignete Planeten suchen, um dort Fabriken, Trainingscamps und Schiffswerften zu errichten – allerdings möglichst nicht im Zentrum der Galaxis.
7. Unbekannte Planeten benutzen, um dort Super-Schiffswerften zu errichten.

Das Hauptquartier

Das Imperium hat sämtliche Spione und Suchdroiden ausgesandt, um herauszufinden, wo es sich versteckt hält. Zuerst wird es die Sektoren im Zentrum der Galaxis durchsuchen und sich erst dann den Randsektoren und unbekannten Planeten widmen. Dort sollten Sie Ihre Zelte zuerst aufschlagen. Natürlich muß dieser Planet schnellstens eine gute Verteidigung erhalten. Im übrigen ist es empfehlenswert, das Hauptquartier regelmäßig zu verlegen und nie zu lange auf einem Planeten haltzumachen.

Wissenswertes über die Hauptcharaktere der Rebellen

Luke:

Dagobah

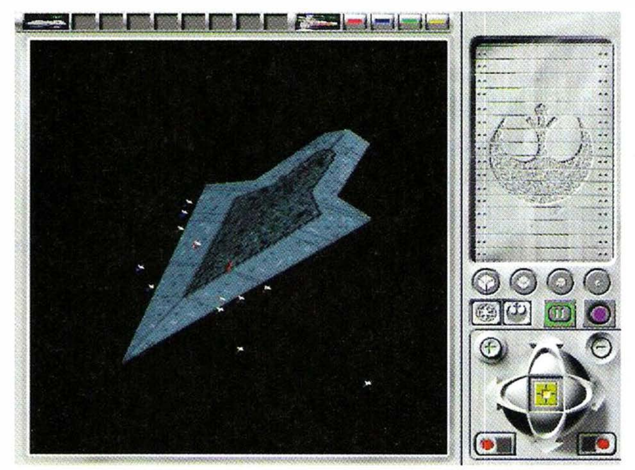
- Luke sucht den Planeten zwischen dem 100. und dem 1.000. Tag auf, vorausgesetzt, er befindet sich auf keiner anderen Mission. Auf Dagobah verbessert er seine Macht-Fähigkeiten.

Begegnung mit Darth Vader

- Beim ersten Treffen: Luke erfährt, daß Darth sein Vater ist.
- Luke wird gefangengenommen, Machtstärke > 60: Vader nimmt ihn mit zum Imperator für die finale Schlacht.
- Luke wird gefangengenommen, Machtstärke < 60: Er wird behandelt wie jeder andere Gefangene.
- Bei jeder Begegung, die ohne Lukes Gefangennahme abläuft: Lukes Macht wächst um 25%.

Finale Schlacht

- Lukes Macht < 100: Er wird verletzt und gefangengenommen.
- Lukes Macht > 100: Vader und der Imperator werden von ihm gefangengenommen.



Diese zwölf X-Wing-Gruppen können einem Supersternzerstörer ohne eigene Jägerunterstützung schon gefährlich werden.



Storthus bekommt zur Verteidigung zwei KDY-150 Laser-Batterien, um Angriffe aus dem Orbit zurückzuschlagen.



Han Solos Flotte bei Allyuen bekommt in Kürze zwei neue Battlecruiser von den Werften auf Bothawui.



Leias Mission auf Orto muß verlängert werden, damit die Bevölkerung in Zukunft die Allianz unterstützt.



Begegnung mit dem Imperator
- Wird Luke nicht gefangengenommen, verbessert sich seine Macht um 20%.

Ausweich-Bonus
- Seine Macht verbessert sich jedesmal, wenn er einer Gefangennahme entgeht.

Han Solo

Kopfgeldjäger (Bounty Hunters)
- Alle 1 bis 100 Tage, 30% Chance eines Anschlags
- Ist der Anschlag erfolgreich, wird Han zu Jabba gebracht.
- Mißlingt der Anschlag, wird das Imperium über seinen Aufenthaltsort informiert.

Jabba's Palast
- Han Solo wird zum Palast gebracht, wenn der Anschlag auf ihn erfolgreich war.
- Wenn Han dort festgehalten wird, versuchen Luke, Leia und Chewie, ihn sofort zu befreien.
- Befinden sich die drei während der Festnahme gerade auf einer Mission, so beginnt ihre Befreiungsaktion erst unmittelbar nach Missionsende.
- Scheitert die Befreiung, werden sie gefangengenommen.
- Werden alle drei festgenommen, werden sie zu Darth Vader gebracht.
- Ist die Befreiungstat erfolgreich, ist Han wieder im Spiel.
- Andere Charaktere, die zu diesem Zeitpunkt auf dem Weg zu seiner Befreiung sind, brechen ihre Mission sofort ab.

Millenium Falcon
- Wenn Han Mitglied einer Mission ist und sich mit einer Gruppe ohne SpecForces bewegt, reisen alle Charakter um +50 schneller durch den Hyperraum.

Leia

Entdeckung ihrer Herkunft
- Nachdem Luke erfahren hat, daß Vader sein Vater ist und Luke sich auf einer Mission mit Leia befindet, erfährt Leia von ihrer Herkunft und ihrer Fähigkeit zur Macht.
- Ihre Machtstärke wird auf 10 gesetzt.

Begegnung mit dem Imperium
- Wenn sie bereits zur Macht fähig ist und Darth Vader oder dem Imperator begegnet, verbessert sich ihre Macht um 1.

Ausweich-Bonus
- Wenn sie bereits zur Macht fähig ist und einer Gefangennahme entgeht, steigt ihre Macht um 1.

Tips für das Imperium

Erste Schritte (1. bis 100. Tag)
1. Imperator Palpatine und Darth Vader sollten neue Soldaten rekrutieren.
2. Versuchen Sie, alle Planeten im SESSWENNA- und CORELLIA-Sektor unter Ihre Kontrolle zu bringen.
3. Besetzen Sie so früh wie möglich Dagobah und Endor.
4. Lassen Sie fähige Charakter nach neuen Technologien suchen.
5. Bauen Sie die Verteidigung auf den Planeten aus (Army Regimenter und TIE Fighter).
6. Finden Sie geeignete Planeten, um dort Fabriken zu bauen, möglichst im Zentrum der Galaxis.

Der Todestern

Folgendes sollten Sie vor dem Bau des Todessterns bedenken:
1. Erst ab dem 2.400. Tag ist damit zu rechnen, daß das Imperium diese Schreckenswaffe überhaupt bauen kann.
2. Der Todesstern sollte nur an einem Ort fabriziert werden, der über mindestens fünf Schiffswerften verfügt.
3. Bevor der Todesstern in Produktion geht, sollte der Planet erst ein Death Star Shield erhalten, um den Todesstern zu schützen.
4. Achten Sie auf genügend TIE Jäger in der Flotte des Todessterns, die ihn gegen feindliche Jäger-Attacken beschützen.

Ein Supersternzerstörer verteidigt einen Planeten des Imperiums.

Der Einfluß des Imperators

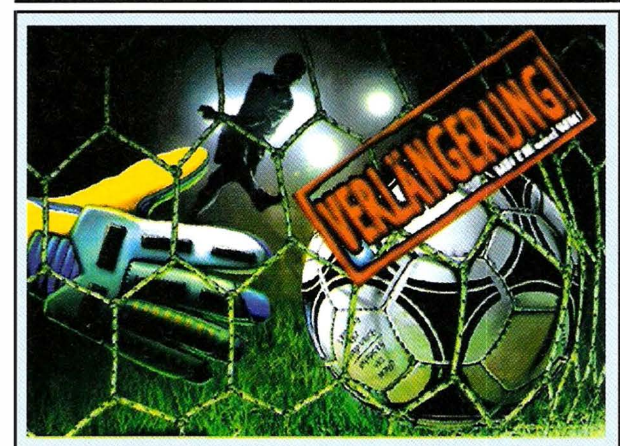
Wenn er sich auf Coruscant befindet, verbessern sich die Leadership-Werte aller imperialen Charakter um 50%.



Stefan Schädel ■



ANSTOSS 2



Scheinbar war die Liste mit den Antworten zu den Trainerfragen in *Anstoss 2* nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Deshalb folgt hier die Fortsetzung mit weiteren Fragen und Antworten.

Frage	Antwort
Welchen Durchmesser hat der Mittelkreis beim Fußball?	9,15 m
Wie oft wurde der KSC deutscher Pokalsieger?	2 mal
Wer absolvierte die meisten Bundesligaspiele in Folge?	Sepp Maier
Wann wurde der Bestechungsskandal der Bundesliga aufgedeckt?	1971
Wie hieß der 4. Ausländer, den C. Daum gegen Leeds United einwechselte?	Simanic
Von welchem Bundesligaverein sind Kohl und Scharping Fans?	Kaiserslautern
Wie lange dauert ein Fußballspiel in der E-Jugend?	2 x 25 min
Welcher Verein kassierte die wenigsten gelben Karten in der Saison 96/97?	M'gladbach
Welcher Trainer wurde 97/98 bei Wettbüros als Entlassungskandidat Nr. 1 gehandelt?	Neururer
Wie lautet der Stadionname von Schalke 04?	Parkstadion
Wie lautete das Stimmenverhältnis zur Einführung der Bundesliga?	103 : 26
Welcher Spieler Österreichs besiegte Deutschland bei der WM 78 fast im Alleingang?	Krankl
Von welchem Verein kam Dariusz Wosz 1991 zum VFL Bochum?	Hallescher FC
Wie nennt sich das höchste Organ der UEFA?	Kongreß
Wie viele europäische Fußballverbände bewerben sich für die WM 98?	49
Wo findet die WM 98 statt?	Frankreich
Welcher Spieler erzielte die meisten Tore in einem Bundesligaspiel?	Dieter Müller
Wie oft wurde der 1. FC Köln bislang deutscher Meister?	3 mal
Wie viele EM-Einsätze absolvierte Franz Beckenbauer?	4
Von welchem Verein aus wechselte Diego Maradona nach Italien?	FC Barcelona
Welche Mannschaft wurde und wird häufig als Kohlenelf bezeichnet?	B'gladbach
Wie lange dauert die Verlängerung in der A-Jugend?	2 x 10 min
Welcher Spieler erzielte die meisten Tore bei Weltmeisterschaften?	Müller
In welcher Saison wurde der niedrigste Toreschnitt pro Spiel erreicht?	1968/69
Welcher bekannte Stürmer kommt aus Dudeldorf?	Edgar Schmitt

Unmittelbar vor dem Trainerseminar sollten Sie sich auf jeden Fall noch einmal die Tabelle ansehen. Dadurch haben Sie die erste Frage auf jeden Fall richtig, da hier etwas über Ihr Team gefragt wird.

Robert Seeliger

Mit diesem kleinen Trick kann man ein Stadion sofort ausbauen. Dazu braucht man ein Stadion mit einem nicht überbauten Block und sehr viel Geld. Diesen Block baut man auf die gewünschte Größe aus. Wenn der Block dann rosa angezeigt wird, klickt man ihn an und geht auf das Kästchen für Überdachen. Dann klickt man auf Ausbauen und wählt die Anzeigetafel an. Hier klickt man wieder auf Ausbauen und bestätigt das im nächsten Fenster. Wie von Zauberhand ist der Block jetzt fertig, und man hat sehr viel Zeit gespart.

Dennis Brandt



1. Sie können mehr als 10 Spieler einbürgern, wenn Sie sich zuerst auf neun Spieler beschränken. Nun können Sie in der nächsten Woche noch bis zu sieben weitere Spieler einbürgern.
2. So kommen Sie an kostenlose Logen: Zuerst müssen Sie im Block E einige Logen konstruieren. Danach ziehen Sie die bereits vorhandenen Sitzplätze mit der Maus fast ganz nach unten. Nun entstehen dort Logen, wo Sitzplätze waren, und Sie müssen für die Logen nichts bezahlen.

Benjamin Licha

Diablo: Hellfire



Wie schon in vorherigen Ausgaben berichtet, kann man im Verzeichnis „\Sierra\Hellfire" eine Textdatei mit dem Namen „command.txt" erstellen. Wenn man in diese **theoquest;bardtest;cowquest;multitest;babariantest;** schreibt, aktiviert man weitere Missionen, den Multiplayer-Modus (NICHT Version 1.01!!) und zwei neue Charaktere für den Mehrspieler-Modus. Wenn Sie zusätzlich noch **solotest** in die „command.txt" eintragen, können Sie auch im Einspieler-Modus die neuen Charaktere benutzen.

Sven Hellweg

Lands of Lore 2

1. Auf dem Drakoidenfriedhof läuft man in Gestalt der Echse die Schräge eines Hauses hinauf und entdeckt dort oben eine kleine Nische mit verschiedenen nützlichen Gegenständen.
2. Um im Hulinen-Dschungel einen versteckten Tempel zu finden, muß man den kleinen Wasserfall am Ende des kleinen Flusses hinunterspringen und sich dann nach links wenden. Dort findet man einen Zauperspruch und ein Rezept. Aber Vorsicht: Beim Verlassen des Tempels aktiviert sich eine Falle mit Feuerbällen.

Benjamin Dallmann

Nachdem in der Zitadelle die Eier in der Eierkammer zerstört wurden, beschießt man den Scheinwerfer, der in der Mitte des Raumes hängt. Wenn Sie ihn vernichtet haben, erscheinen zwischen den Eiern verschiedene mächtige Waffen.

Sven Janik

Perry Rhodan: Operation Eastside

Im Kampf-Modus kann jedes feindliche Raumschiff ohne Verluste zerstört werden. Wenn mit einem eigenen Raumschiff ein Schuß auf ein Feindschiff abgegeben wurde (egal ob mit Angriffsautomatik oder manuell), muß mit der linken Maustaste auf die Angriffsautomatik-Schaltfläche geklickt werden. Jetzt kann sich das Schiff nach dem Schuß wieder bewegen und neu schießen. Wenn dies ständig wiederholt wird, kommt der Gegner gar nicht mehr zum Zug. So kann man mit nur einem Schiff riesige Flottenverbände auslöschen. Weiterer Vorteil: Ein Kampf dauert statt bis zu 2 Stunden nur noch 5-10 Minuten.

Mark Atteln

Sub Culture





Die folgenden Cheatcodes gibt man einfach während des Spieles ein:

bedlk	Unsterblichkeit
imnotluc	Unsterblichkeit
haveall	Alle Missionen verfügbar
havesome	Alle Missionen verfügbar
didit	Mission erledigt
wonga	Geld
kamikaze	Selbstmord
tonka	Hülle stärken
refill	Schilde wiederherstellen
mutant	Strahlenschutz
billy	Geschwindigkeit verbessern
tick	Geigerzähler hinzufügen
rinse	Stage 0
dryer	Stage 1
cotton	Stage 2
delicates	Stage 3
tumble	Stage 4
colours	Stage 5
halfload	Stage 6

Ingmar Neuwirth

Dungeon Keeper

Wenn man einen Dieb auch nach Erreichen der Erfahrungsstufe 10 weiter trainieren läßt, verwandelt sich dieser nach kurzer Zeit in einen Ritter der Stufe 3. Dieser läßt sich natürlich ganz normal auf Stufe 10 bringen. So hat man eine Einheit, die ohne weiteres mit einem Horny vergleichbar ist, aber nicht dessen „Eigenheiten" besitzt.

Holger Zehden

NHL 98

1. Wenn man Spieler mit maximaler Energie erstellen möchte, kann man folgenden Trick anwenden: Zuerst klickt man auf das „Beenden"-Feld und klickt den Punkt „Mitwirkende" an. Hier merkt man sich die angezeigten Namen und gibt diese beim Erstellen eines neuen Spielers an. Auf diese Weise bekommt man Superspieler.
2. Es gibt eine fast 100%ige Methode, wie man bei Unterzahl und bei normalem Spiel ein Tor schießen kann: Wenn der eigene Torwart den Puck hat, muß er einen langen Paß in Richtung Bande zu einem Mitspieler machen. Dieser macht eine Direktabnahme. Der gegnerische Torwart denkt, daß dies ein Befreiungsschlag ist, und geht aus dem Tor. Da Direktabnahmen aber immer direkt auf das Tor gehen, ist der Puck drin. Dies funktioniert am besten bei einem Reihenwechsel der gegnerischen Mannschaft.
3. Dann gibt es noch einen Trick, der leider nur beim Schwierigkeitsgrad Rookie klappt. Man läuft in Richtung gegnerisches Tor und schießt kurz vor der Torlinie in die kurze Ecke. Da in dem Modus der Torwart zu langsam ist, läßt er die Ecke offen. Schießen Sie auf die Fanghand – da ist das Loch größer.
4. Man kann mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Power-Play-Tor erzielen, indem man seine Power-Play-Strategie auf Schießen sowie auf 80 oder 100% stellt. Danach läuft man mit einem Verteidiger oder einem Stürmer von der anderen Seite (in diesem Fall mit einem Rechten) bis zu Punkt A und schießt hoch auf die kurze Ecke, der Puck prallt vom Torwart ab und fällt hoffentlich dem Stürmer direkt vor die Füße. Der kann eventuell jetzt schon schießen, oder er läuft ein Stück nach vorn und macht ihn rein. Man sollte aber auch versuchen, von anderen Stellen zu schießen, wie z. B. vom äußeren Rand des Kreises oder vom Bullypunkt.
5. Der Trick klappt übrigens nur, wenn man auf die Stockhand des Torwart schießt. Wenn die Gegner mit der Penalty-Killing-Strategie Passive Box spielen (ca. die Hälfte aller NHL-Mannschaften), klappt das am einfachsten. Falls nicht, sollte man sich etwas beeilen oder Abseits ausschalten, damit sich die Spieler in Position bringen können.
6. Falls man bei einer Schlägerei nichts macht, bekommt nur der Gegner eine 5 Minuten-Strafe. Man kann dann so viele Tore schießen, wie man will, ohne das der Spieler von der Strafbank kommt.
7. In Überzahl sollten Sie nie den Torwart aus dem Tor nehmen, denn der Befreiungsschlag der gegnerischen Mannschaft geht dann direkt ins Tor.

Kian Pariwar / Andreas Zeidler

Warhammer: Dark Omen

Um an viel Geld zu kommen, öffnet man mit einem Hex-Editor einen Spielstand und ändert an den Offsets 28c und 28d die dort stehenden Werte in FF FF um. Somit vergrößert sich das aktuelle Vermögen auf ca. 65.000 Goldstücke.

Michael Langer

Grand Theft Auto

1. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten Strg, Alt und der Eingabe G O U R A N G A (das Timing ist hierbei sehr wichtig) kann ein Level sofort erfolgreich beendet werden.
2. Wenn Sie an verschiedenen Docks einer Stadt nacheinander unbeschadet einen Penetrator, einen Counthash und einen Beast GTS (bzw. eine F-19 in Vice-City) verkaufen, dann steht Ihnen – wenn Sie schnell genug waren – eine neue Waffe zur Verfügung: die Mini-Gun! Diese hat eine sehr hohe Schußfrequenz, richtet sich automatisch auf Cops aus, hat unbegrenzt Munition und ist auch noch nach dem Verlassen des Levels vorhanden.
3. Wenn Sie in allen Städten je eine Million Punkte mehr als erforderlich erreicht haben und Sie keinen Auftrag in den Sand gesetzt haben, steht nach Beendigung von Vice-City Chapter 2 ein BONUS-LEVEL zur Verfügung.

Benni Kuckuck

Fahren Sie mit einem Superbike zu der Army Base auf der Insel in Vice Beach. Fahren Sie außerhalb des Zaunes entlang und sammeln Sie den Multiplikator ein. Begeben Sie sich nun von Süden her in die Basis und steuern Sie auf den Panzer zu. Stellen Sie das Superbike als Schutz vor herumwirbelnden Geschossen auf. Steigen Sie nun in den Panzer ein und sofort wieder aus. Rutschen Sie nun so lange unter dem Panzer hindurch, bis alle (etwa 20) Soldaten um den Panzer herumstehen. Steigen Sie nun erneut in den Panzer und warten Sie, bis er zerstört wird. Die Explosion reißt alle Krieger in den Tod. Dafür erhalten Sie im besten Fall 157 Millionen Punkte, und Sie haben den Level sofort bestanden.

Claas Groth

Passen Sie gut auf, wenn Sie in Vice City auf einen geparkten gelben Countach treffen, der nicht zu Ihren Aufträgen gehört. Wenn Sie hier einsteigen, fahren von nun an überall in der Stadt kleine, ferngesteuerte Autos herum. Falls Sie den Autos zu nahe kommen, werden Sie von diesen verfolgt. Beim Aufprall des kleinen Flitzers auf Ihren Wagen explodiert dieser zusammen mit Ihrem Wagen.

Alexander Wiegand

FIFA 98



Wenn Sie die Attribute Ihrer Lieblingsmannschaft etwas verbessern wollen, sollten Sie es einmal mit dem folgenden kleinen Trick versuchen: Schalten Sie zunächst die Erschöpfung im Optionsmenü ab. Nun wechseln Sie in den Editor und wählen Ihr Team an. Reduzieren Sie jetzt die Kondition Ihrer Kicker auf das Minimum. Jetzt können Sie die freigewordenen Talentpunkte beliebig auf die anderen freigewordenen Eigenschaften verteilen.

Alexander Neuhof

Wing Commander Prophecy



Verschiedene Komponenten von Großkampfschiffen (zum Beispiel die Brücke und die Triebwerke) lassen sich auch mit der Plasmakanone zerstören. Man muß also nicht unbedingt die Mission neu beginnen, wenn einem die Raketen ausgehen. Leider besitzt nur die Devastator Plasmawaffen.

Jannis Bulian

Anno 1602



Wenn wieder einmal die Pest wütet oder eine Feuersbrunst ausgebrochen ist, kann durch ein kurzes Speichern des Spieles und darauffolgendes Wiedereinladen des Spielstandes das Problem gelöst werden.

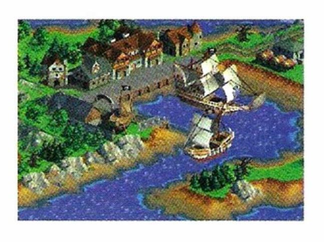
Hans-Joachim Kluge

Die kleinen Handelsschiffe haben gegen Piraten meistens nicht den Hauch einer Chance. Wenn man diese Schiffe ohne Kanonen segeln läßt, flüchten sie vor den Piraten, anstatt sie zu bekämpfen. So kommen sie meistens mit ein bis zwei Treffern davon, da sie viel schneller sind.

Holger Richter

Die Ausbreitung von Feuersbrünsten oder Pest können Sie verhindern, indem Sie das betroffene Haus einfach abreißen.

Stefan Brink



Haben Sie es satt, immer von Piraten angegriffen zu werden? Fahren Sie mit einem Schiff zum Kontor eines Piratennestes. Sobald die Piraten kommen, um Sie anzugreifen, schwenken Sie die weiße Flagge. Der Pirat bleibt zusammen mit Ihrem Schiff vor dem Kontor stehen und rührt sich nicht. In dieser Zeit bauen Sie ein neues Schiff, mit dem Sie nun ungestört Handel treiben können.

Martin Oss

Sollte sich bei Ihnen gleich nach dem Start oder dem Intro der Mauszeiger überhaupt nicht oder nur sehr schlecht bewegen lassen, dann sollten Sie folgendes versuchen: Starten Sie das Programm DXTOOL.EXE (meist im Verzeichnis C:\Programme\DirectX\Setup) und stellen Sie sicher, daß vor den Einträgen „Use Direct 3D Hardware Acceleration" und „Use DirectDraw Hardware Acceleration" kein Häkchen ist. Sollte dies doch der Fall sein, entfernen Sie es.

David Bange

Croc – Legend of the Gobbos



Die folgenden Levelcodes geben Sie mit den Pfeiltasten ein:

Insel 1

And so the Adventure begins	←↑↑↑←↑↓↑←→↑→↑←↓
Underground Overground	↑←←←←↓↓↑←↑→↓→→↑
Shoutin Lava Lava Lava	→↑←↑←↑↑→←→↑→←↑↓
Lair of the Feeble	↓←↑→←↓→←→←→→↓←←
The Tumbling Dantini	↑→↓←←↓↓↑←→→↓→→↑
Cave Fear	→↓↓↑←↑↑→←↑↑→←↑↓
Darkness Descends	↓→→→←↓→←→↓→→↓←←
Fight night with Flibby	←↑↑↑→→↓↑←→↑→↑←↓

Insel 2

The Ice of Life	→↓←↑→→↑→←→↑→←↑↓
Be Wheely Careful	↓→↑→→←→←→←→→↓←←
Riot Brrrr	←↑→↑←→↓↑←↑↑←↑←↓
Chumey's Snow Den	↑←↓←→←↓↑←→→↓→→↑
I snow him so well	↓←→→→←→←→↓→→↓←←
Say no Snow	←↑↑↑←↑↓↑↓→↑←↑←↓
Licenca Chill	↑→←←←↑↓↑↓↑→↓→→↑
Demon Itsy's Ice Palace	→↓←↑←↓↑→↓→↑→←↑↓

Insel 3

Lights Camel Action	←↑→↑→↓↓↑↓↑↑←↑←↓
Mud Pit Mania	↑←↓←←↑↓↑↓→→↓→→↑
Goin Underground	→↑↓↑←↓↑→↓↑↑→←↑↓
The Deadly Tank of Neptuna	↓←→→←↑→←↑↓→→↓←←
Sand and Freedom	↑←←←→→↓↑↓↑→↓→→↑
Leap of Faith	→↑←↑→←↑→↓→↑→←↑↓
Life's a Beach	↓←↑→→→→←↑←→→↓←←

Insel 4

The Tower of Power	→↓↓↑→←↑→↓↑↑→←↑↓
Hassle in the Castle	↓→→→→→→←↑↓→→↓←←
Dungeon of Refright	←↓↑↑←↓↓↑←→→→↑←↓
Fasley's Freak Donut	↑↑←←←↓↓↑←↑↑↓→→↑
Ballstic Megs Fairway	↓↑↑→←↓→←→←↑→↓←←
Swipe Swiftlys Wicked Ride	←→→↑→↑↓↑←↑→←↑←↓
Panic at Platform Petes Lair	↑↓↓←←↓↓↑←→↑↓→→→
Baron Dates Funky Inferno	→→↓↑←↑↑→←↑→→←↑↓
Baron Dates Funky Inferno 2	←←→↑→↑↓↑→→→←↑←↓

Alexander Wolff

Redline Racer

In der Datei „menudata.ini" kann man hinter dem Eintrag „Maxnumcompbikes" die Anzahl der vom Computer gesteuerten Motorräder einstellen. Wenn man hier 0 eingibt, kann man jedes Rennen leicht gewinnen, da es keine Gegner mehr gibt.

Marco Forschner

Bleifuß 2 / Bleifuß Rally

Um *Bleifuß 2* mit den Autos von *Bleifuß Rally* zu fahren, müssen nur die Dateien „Cars102.dat" und „Cars112.dat" aus dem Verzeichnis \GFX von Bleifuß Rally in das \GFX von *Bleifuß 2* kopiert werden. Wenn man jetzt nach dem Start von *Bleifuß 2* das Team „Condor" wählt, stehen die Wagen von *Bleifuß Rally* mit altem Namen, aber neuer Hülle zur Verfügung.

Erik Hayn

Battlezone



Für das Activision-Action-Strategiespiel *Battlezone* gibt es eine Reihe praktischer Cheats. Halten Sie die Shift- und die Strg-Taste gedrückt und tippen Sie folgende Codes ein:

Ganze Karte	BZRADAR
Unendlich Schilde	BZBODY
Unendlich Piloten u. Material	BZFREE
Unendlich Munition	BZTNT

Hennig Carstens

Tomb Raider 2

Bei *Tomb Raider 2* gibt es außer der normalen Rolle noch ein zweites Ausweichmanöver: dazu muß man aus dem Laufen springen und gleich danach die Taste zum normalen Rollen drücken, so dreht sich Lara in der Luft und man kann sofort weiterschießen.

Benjamin Kirsch

Uzis in Level 3: Wenn man die Bibliothek über das Dach verläßt, läßt man sich nicht einfach über die Markise in den Vorgarten fallen, sondern springt vom Vordach aus auf die Mauer zwischen Garten und Schuppen. Nun nach rechts auf die kleine Erhöhung gehen. Von dort aus über das Wasser auf den Schuppen springen. Links neben dem kleinen Schornstein auf die gegenüberliegende Ebene springen und in das Loch fallen lassen.

Christian Bachmann

DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)



PC Games CD-ROM · 6/98

INHALT

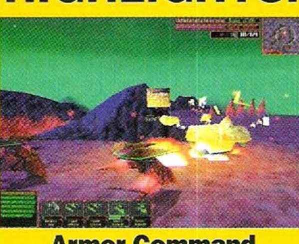
DEMOS
Armor Command
Castrol Honda – Superbike World Champions
Clash
Descent Freespace – Trailer
Die Versuchung
Die Pirateninsel
Dunkle Manöver
Grand Prix Legends
Herrscher der Meere
Hexplore
Incoming
Incubation Mission Pack
Jazz Jackrabbit 2
Mystery Island
N.I.C.E. 2
Outwars
Queen – The Eye
Shanghai: Dynasty

BUGFIXES
Andretti Racing 3Dfx-Patch (eng)
Apache Longbow 3Dfx-Patch (eng)
Armor Command V1.01 (eng)
Atlantis DOS-Patch (deu)
BattleZone V1.01 (eng)
Black Dahlia Patch #1 (eng)
Dark Reign V1.2 (eng)
Daytona USA Deluxe D3D-Patch
Der Planer 2 V1.47 (8MB+16MB,deu)
Descent II for 3Dfx (eng)
Die by the Sword Multiplayer-Patch (eng)
Dungeon Keeper D3D-Patch V1.01 (eng)
Dunkle Manöver V1.1a (deu)
F1 Racing Simulation für 3Dfx V1.08 (eng)
F-22 ADF V1.1 (3Dfx, deu)
F-22 ADF V1.1 (D3D,deu)
Flying Corps V1.11x Datafiles (deu)
FPS Ski Racing V1.11 (eng)
Frogger Patch #3 (eng)
Gettysburg Patch #3 (eng)
Joint Strike Fighter V1.12 (eng)
Kick Off 97 DOS-Patch (deu)
Lords of Magic V2.02 (eng)
Myth – Blood-Patch (deu)
Myth V1.2 (deu)
Nuclear Strike V1.2 CD-ROM-Patch (eng)
Nuclear Strike V1.3 Voodoo²-Patch (eng)
PC Games Cheat März '98-Update (deu)
Schatten über Riva Patch #1 (deu)
Shadows of the Empire V1.1 (eng)
Swing V1.05 (deu)
Tomb Raider Gold Power-VR-Patch (eng)
Tomb Raider Gold Voodoo²-Patch (eng)
Wing Commander Prophecy Voodoo/Voodoo²-Patch (eng)
Worms 2 Patch #4 (deu)

SPECIALS
Diamond Monster 3D-Treiber V1.10
Direct-X 5.0
Diamond Viper-Treiber V1.25
Rendition Mini Client Driver OpenGL Beta 5
Meridian 59 Zugangssoftware
Riva 128 OpenGL Treiber (Beta 2)
Treiber Diamond Monster 3D II -Treiber
Voodoo² Referenz-Treiber
Neue Kugelsets für Swing
T-Online-Zugangssoftware 1.2d

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:



Armor Command



N.I.C.E. 2

PC Games CD-ROM · 6/98

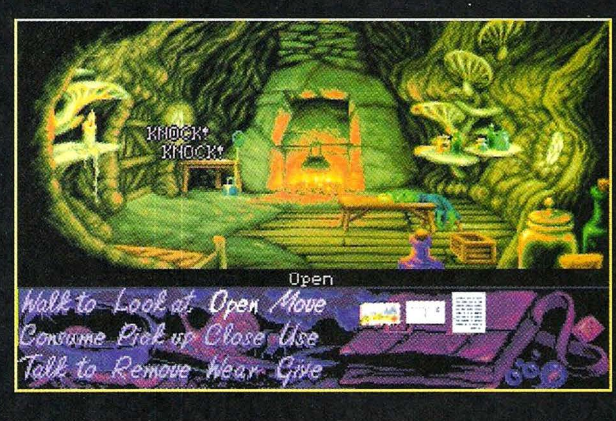
VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,80)

SIMON THE SORCERER - VOLLVERSION · 6/98

SIMON THE SORCERER

Was als lustiges Abenteuer begann, um eine böse Hexe zu vertreiben und den guten Zauberer Calypso zu befreien, verwandelte sich immer mehr in einen Alptraum. Alleine an diesem Morgen wäre ich beinahe von einer Amphibie verschlungen worden, deren Tischmanieren wirklich alles andere als appetitlich waren. Intuitiv begann mir klar zu werden, daß in diesem Zauberwald möglicherweise mehr verborgen ist, als das bloße Auge zu erkennen vermag.
Später besuchte ich die feurige Grube von Rondor (an Werktagen ganztägig und an öffentlichen Feiertagen von 10 bis 18 Uhr geöffnet). Nachdem ich meine Besichtigungstour beendet hatte, beschloß ich, daß mich morgen nichts mehr vom Beenden meiner Suche und damit der Erfüllung meines heiligen Schicksals abhalten kann (wenn es das Wetter erlaubt).





Ein deprimierter Sumpfling ist nur schwer zur Zusammenarbeit zu überreden. Die richtige Mahlzeit heitert ihn aber wieder auf.



SIMON THE SORCERER - VOLLVERSION



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Bei PC GAMES finden Sie die Kleinanzeigen auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und 5,- DM in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______________________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❒ in bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Name, Vorname

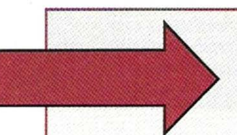
Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in



SIE KÖNNEN UNS AUCH EINE KOPIE EINES COUPONS SCHICKEN, WENN SIE DIESE SEITE NICHT ZERSCHNEIDEN MÖCHTEN.

Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme auftauchen, welcher Art auch immer, so bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon zusammen mit der entsprechenden CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC GAMES PLUS 6/98:

Simon the Socerer

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES 6/98:

Demo-CD-ROM/Bonus-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

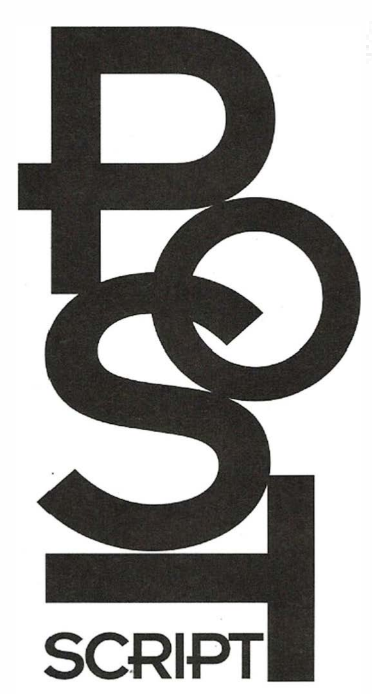
PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❒ **Cheatprogramm** ❒ **Spiel**
❒ **Level**

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift





Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

**Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

UNMUT

Ich stelle mir langsam immer öfter die Frage, ob „der End-User" gleichzeitig ein „billiger Beta-Tester" ist! Nach dem Fiasko mit *Ultimate Race Pro* (läuft nicht auf Voodoo-Rush-basierenden Grafik-Karten unter Glide 2.43, und das, obwohl das Demo hervorragend lief!) folgt nun *Anno 1602*, welches ich gestern erstand und just heute wieder in den Laden zurückgetragen habe! Dieses Programm scheint einen „gewaltigen" Kopierschutz zu haben. Die CD ist 79 Minuten lang und beherbergt knapp 690 MB. Das ist ja alles ganz toll, nur: Das Spiel funktioniert mit vielen Laufwerken nicht, da es zu lang ist! Die CD wurde von mir auf 8 (!!!) Laufwerken getestet, magere Auswertung: Auf nur zweien (!!!) lief es, alle anderen Versuche endeten in Abstürzen! Ich sehe ja ein, daß ein Kopierschutz vonnöten sein mag, aber auf Kosten des ehrlichen Käufers? Der Kommentar von Bomico lautete lapidar: „Das ist uns bekannt!" Der Tenor des „Hotliners" war im groben: Wir wissen das und nehmen es in Kauf! Müssen die Leute halt die entsprechende Hardware kaufen, um dieses Spiel zum Laufen zu bringen. Der Kopierschutz ist wichtiger! Ich finde das eine ungeheure Frechheit! Allerdings, das zu Bomicos Entschuldigung, arbeiten sie wohl an einer neuen CD, die dann (hoffentlich) kostenlos ausgetauscht wird! Trotzdem bin ich sehr verärgert und werde wohl in Zukunft Spiele mit diesem Kopierschutz meiden! Dies nur zu Ihrer Information,

CJ

Da eine Anwort von mir an dieser Stelle nicht sinnvoll wäre, lasse ich hiermit „Sunflowers" zu Wort kommen:

Seit einigen Tagen häufen sich bei SUNFLOWERS und BOMICO Kundenanfragen zu *ANNO 1602 – Erschaffung einer neuen Welt.* Diese Anfragen beziehen sich vor allem darauf, daß *ANNO 1602* nicht installiert werden kann bzw. das Spiel nicht ohne Systemabsturz läuft. An dieser Stelle soll noch einmal deutlich gemacht werden, daß diese Probleme weder auf einen Softwarefehler noch auf den Kopierschutz der CD-ROM zurückzuführen sind. Vielmehr handelt es sich um einen Fehler bei der Produktion, genauer gesagt bei der Duplizierung. *ANNO 1602* wurde in den verschiedenen Chargen A bis E produziert, so daß also nur eine Teilauflage von dem Problem betroffen ist. Die beschriebenen Probleme treten bei CD-ROMs auf, die in der Charge E produziert worden sind. Wie die defekten CD-ROMs möglichst schnell und unbürokratisch ausgetauscht werden können, wird derzeit zwischen SUNFLOWERS und BOMICO besprochen. Genauere Informationen dazu, wie viele CD-ROMs der Charge E defekt sind und wie die Umtauschaktion im Detail durchgeführt wird, werden bis zum 22.04.1998 bekanntgegeben.

Wir bedauern sehr, daß es zu dieser Situation gekommen ist, denn unser Ziel war und ist es stets, unseren Kunden Programme anzubieten, die eine hervorragende Qualität haben und den Spielern viel Spielspaß bieten. Daß uns beides mit *ANNO 1602* gelungen ist, beweist die Vielzahl der positiven Rückmeldungen, die uns in den letzten Tagen erreicht haben. Nichtsdestotrotz liegt uns natürlich die Zufriedenheit aller Kunden am Herzen. Daher werden wir, um den Schaden für die betroffenen Kunden möglichst klein zu halten, alles tun, um die Umtauschaktion so einfach und so schnell wie nur möglich durchzuführen.

Langen, d. 20.04.98

GRUNDSATZFRAGE

Hallo Rainer!

Die PC Games und die PC Action sind ja beide aus Eurem Haus. Zweifellos haben beide ihre Daseinsberechtigung. Nur ist mir in letzter Zeit etwas sehr unangenehm aufgefallen: Die Tips und Tricks-Seiten sind nahezu identisch! Mir ist schon klar, daß Eure Redaktionen zusammenarbeiten, aber sowas ist doch eigentlich schon fast Betrug am Kunden, wenn die selben Lösungen einfach zweimal verkauft werden. Ich würde mich freuen, wenn Du Dich einmal dazu äußerst.

Oliver Schober

In Sachen Tips & Tricks kooperieren wir seit mehreren Monaten mit dem Magazin PC Action. Unser Grundgedanke ist: Wenn zwei Autoren eine Komplettlösung erarbeiten, landen sie zwangsläufig beim selben Ergebnis. Da stecken wir doch lieber doppelt so viel Zeit und Aufwand in die Produktion der Tips & Tricks und lassen davon die Leser beider Magazine profitieren. Für die Leser ergeben sich dazu etliche Vorteile: Seit der Umstellung hat sich der Seitenumfang des Tips & Tricks-Teils mehr als verdoppelt (!) – satte 48 Seiten finden Sie in jeder Ausgabe. Und nicht zu vergessen: 100% reklamefrei! Der höhere Seitenumfang ermöglicht die ausführliche Berücksichtigung ALLER Mega-Hits. Hersteller, Programmierer und Spieldesigner unterstützen unser Autoren-Team mit Informationen aus erster Hand. Ein festes Team erfahrener Mitarbeiter macht es möglich, daß in nahezu allen Fällen parallel zum Erscheinungstermin eines Spiels die passende Komplettlösung erscheinen kann. Wir sind jetzt auch in der Lage, mehr Aufwand in die Lösungen zu stecken, und weil ein Bild mehr als tausend Worte sagt, kümmert sich unsere Layout-Abteilung um „Mega-Screenshots" und Level-Karten. Der immense Aufwand lohnt sich: Das Ergebnis sind Lösungen im Stil von Tomb Raider 2 oder Jedi Knight.

PREISFRAGE

Hi Rossi!

Der Typ aus der letzten Ausgabe, der sich „Cd" nannte, hat auf der einen Seite recht, auf der anderen auch wieder nicht. Es kann doch nicht sein, daß der eine Laden einen PC mit 200er MMX, 32 MB EDO, CD-ROM, Floppy, Maus, Tastatur und ohne Monitor für 1.200,- Mark verkauft und ein anderer für 1.700,- Mark, oder? Jedenfalls, wenn das so wäre, dann müßte der eine Laden nichts verdienen und der andere sehr viel. Der teure Laden wäre also nach einiger Zeit pleite. Es ist aber nicht so. Denn bei uns in der Stadt ist er noch da – und er läuft!

Mit freundlichen Grüßen: Cedric

Ich kann mir sehr gut vorstellen, daß auch Computerläden, die teurer sind, Gewinn abwerfen. Es ist eben eine Frage dessen, was man haben will. Wenn es mir reicht, den Rechner in einem Karton verpackt in die Hand gedrückt zu bekommen, bin ich im preiswertesten Laden gut aufgehoben. Aber wenn ich Service und Hilfe bei Hard- oder Software benötige, dann werde ich nicht zu einem Discounter gehen, sondern mir ein Geschäft mit qualifiziertem Personal suchen. Natürlich kann ich nicht erwarten,



SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift für Reklamationen:
Verwenden Sie die Coupons auf Seite 188.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Oliver Menne

Stellvertreter des Chefredakteurs
Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Freie Mitarbeiter
Andreas Lober, Derek dela Fuente

Redaktion Tips & Tricks
Petra Maueröder (verantw.), André Geller, Uli Hoffmann, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Florian Weidhase, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung
Roland Gerhardt

Titel: © Westwood, Virgin

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

ANZEIGENVERKAUF

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1. 10. 1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage I. Quartal 1998 256.818 Exemplare

daß ein Fachgeschäft mir die gleichen Preise bieten kann, denn schließlich benötigt so ein Laden auch mehr an Ausstattung – und geschulteres Personal, das eben teurer kommt. Auf diese Weise kann der Kunde zwar kein Geld, aber viel Ärger sparen.

BEZIEHUNGSKISTE

Lieber Herr Rosshirt,
seit etwa sechs Jahren gehöre ich der Computergemeinde an, und es ist für mich nicht mehr nachvollziehbar, wie ein menschliches Wesen ohne Rechner und Bildschirm den Tag überlebt und sich dabei vielleicht auch noch gut fühlen kann. Der Rechner ist für mich so normal wie Auto oder Kühlschrank. Tja, als meine Tochter fragte, wo sie den Ehering ihrer Mama am Rechner anbringen sollte und es sie brennend interessieren würde, wie mein Computer Wäsche wäscht und Essen kocht, begann ich zu überlegen. Schnell war der Entschluß gefaßt: Ich brauchte eine Verbündete. Fortan setzte ich mich der nervenzerfetzenden Aufgabe aus, meiner 7-jährigen Tochter das Bedienen meines Rechners beizubringen. Es war schlimm, zu sehen, was passiert, wenn man (oder Tochter) in der Eingabeaufforderung das unbedeutende Wort „Format" eingibt, und viele andere Sachen. Jetzt weiß ich, was mein Pastor meint, wenn er sonntags von Hölle und Verdammnis predigt. Zum Thema Aggressionsabbau kann ich auch inzwischen diskettenweise mein Wissen zum besten geben, und wenn meine Frau tränenüberströmt zum x-ten mal aus „Titanic" zurückkommt und mir erzählt, wie ergreifend die Geschichte sei – selbst zu einem bedauernden Lächeln bin ich nicht mehr zu bewegen. Letzte Woche deutete meine Frau an, ein zweites Kind wäre doch ganz schön. Mein Augenlid bekam merkwürdige Zuckungen, mein Hirn stellte die Arbeit ein, und ich begann nach Luft zu schnappen. Ich glaube, wenn meine Frau mich fragt, ob das von ihr gegebene Jawort vor neun Jahren nicht bald ein Neinwort werden könnte – aus gesundheitlichen Gründen sollte ich diese Frage nicht weiter verfolgen, und außerdem ist sie ja eh nur hypothetisch. Meine Tochter hat jetzt einen eigenen PC; gebraucht gekauft, und ich habe ein eigenes Computerzimmer. Es ist klein und im Keller, aber mit Sicherheitsschloß und nicht zu öffnenden Fenstern... man weiß ja nie.

Gruß: Thomas Wiepening

Sehr geehrter Herr Wiepening, ein Mann sollte für die Bedürfnisse seiner Frau immer ein offenes Ohr haben. Wenn Ihre Frau Sie anschreit, sich hinwirft und mit den Fäusten auf den Boden hämmert, dann versucht Sie Ihnen etwas zu sagen! Sie sollten die Anzeichen innerer Spannung erkennen können, so winzig Sie Ihnen auf den ersten Blick auch erscheinen mögen. Es bedeutet mehr, als ihr einfach nur einen Krankenwagen zu rufen und sie wegschaffen zu lassen! Obwohl Ihre Frau nicht dem selben Hobby fröhnt, sollten Sie der Guten Verständnis entgegenbringen, sonst werden Sie sehr bald die Erfahrung machen, daß es wirklich fliegende Untertassen gibt – sogar von Rosenthal! Und dies wird eine sehr schmerzhafte Erfahrung für Sie werden. Aber wahrscheinlich werden Sie diese Zeilen eh nicht lesen, da Sie es versäumt haben, an der Türe zu Ihrem „Domizil" eine Luke anzubringen, welche es Ihrer Frau ermöglicht, Sie in regelmäßigen Abständen mit Essen zu versorgen. Sollten Sie auf diese Zeilen nicht reagieren, schicke ich einen Kranz nach Lübeck.

KRITIK

Hallo Rainer!
Ich halte gerade die PC Games in den Händen, und es gibt etwas, das ich nicht akzeptieren kann: Dein persönlicher Stil. Im Vorwort dieser Ausgabe hast Du mich sehr verärgert. Ist Dir schon mal die Idee gekommen, daß einige Deiner Leser allergisch auf Harald-Schmidt-Zitate reagieren könnten? Wenn Du so etwas noch einmal machst, kündige ich mein Abo. Ist zwar nur eine leere Drohung, aber hör bitte trotzdem damit auf.

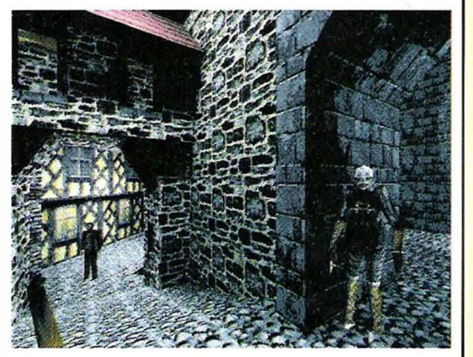
Anonym

Huch! Natürlich kann man über Geschmack streiten, aber gleich allergische Reaktionen? Ich zitiere des öfteren andere, und bisher kamen nie Protestschreiben. Da ich bis heute ein einziges Mal das Schmidtchen zitiert habe, und Du mir auch das abgrundtief Böse meiner Handlung nicht erklärt hast, sehe ich von dem Versprechen einer Unterlassung weiterer Schmidt-Zitate ab.

COMING UP!

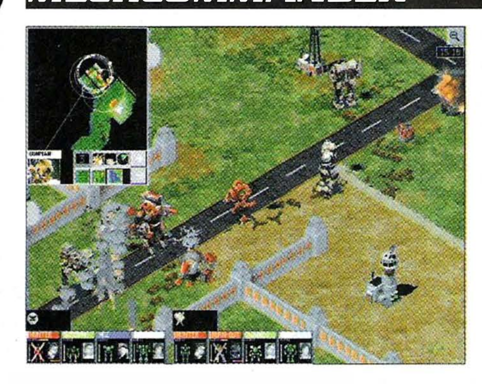
LOOKING GLASS

Schon oft wurde über *Thief: The Dark* Project berichtet, doch in letzter Zeit ist es ruhig um das ehrgeizige Projekt der *System Shock*-Macher geworden. Der Initiator Warren Spector ist mittlerweile bei ION Storm beschäftigt, doch laut Looking Glass wird die Entwicklung von *Thief* dadurch nicht beeinflußt. Florian Stangl, seit April unser rasender Reporter in Amerika, besuchte das für innovative Spiele bekannte Unternehmen und unterhielt sich mit den Designern und Programmierern über den Status quo von *Thief* und über alle neuen Projekte, an denen momentan und in den nächsten Monaten gearbeitet wird. Seinen Bericht finden Sie in der nächsten Ausgabe der PC Games.





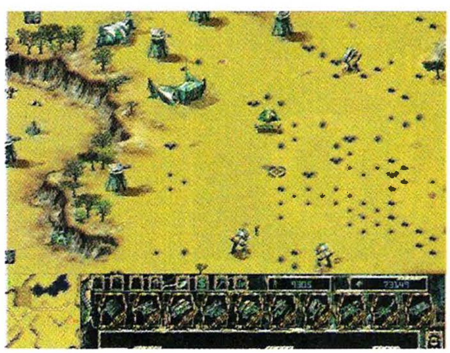
MECHCOMMANDER

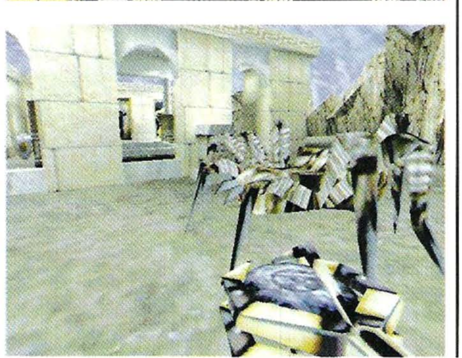


MicroProse schickt *MechCommander* in die Schlacht der Echtzeit-Strategiespiele. Basierend auf der erfolgreichen *Battle Tech*-Lizenz soll dieses Spiel neue Akzente im Genre setzen. Wenn der Veröffentlichungstermin nicht noch einmal verschoben wird, werden wir in unserem Testbericht überprüfen, ob die vollmundigen Versprechungen eingehalten wurden.

ION STORM

John Romero gründete ION Storm nun schon vor einer ganzen Weile und konnte von Anfang an eine Heerschar von exzellenten Designern um sich versammeln. *Daikatana* und das kürzlich eingekaufte *Dominion* sind allerdings die einzigen Spiele, von denen es zumindest schon einmal etwas zu sehen gab. *Doppelganger* und vor allem das noch namenlose, neue Projekt von Warren Spector wurden bis jetzt noch nicht vorgestellt, lediglich vage Pressemitteilungen mit ein paar Zeilen Text umschreiben die Spielinhalte. Wir haben ION Storm einen Besuch abgestattet und versuchen, die Geheimnisse, die das texanische Unternehmen momentan umgeben, zu lüften.





TIPS & TRICKS

Im 48seitigen Tips & Tricks-Teil decken wir alle geheimen Räume in Acclaims Ballerspaß *Forsaken* auf, erläutern hilfreiche Taktiken bei *Frankreich 98* und beschäftigen uns ausgiebig mit der Multiplayer-Funktion von *StarCraft*. Außerdem werden wir uns an *Might & Magic 6* heranwagen und eine kleine Einführung in eine sinnvolle Charakterentwicklung geben.

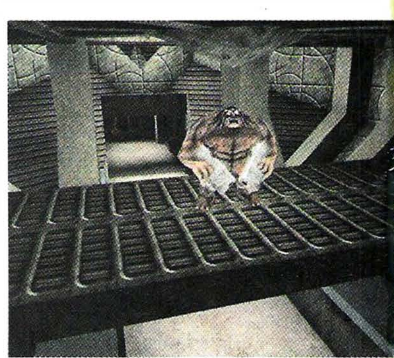






UNREAL

Es verdichten sich die Gerüchte, daß *Unreal* nach knapp einjähriger Verspätung nun doch im Juni erscheinen soll. Skepsis ist natürlich angebracht, aber die spielbare Version, die für unser Preview vorlag, läßt Hoffnung aufkommen. Wenn alles klappt, finden Sie in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test.



Die PC Games Ausgabe 7/98 erscheint am 3. Juni 1998